TURBO-COOL-DE-BENELUXE GAMESMAGAZINE

JAARGANG 2 NUMMER 3 MAART 1994

POWER UNLIMITED

Prijsje f. 4,95

Prijske: Bf 95

NINTENDO * SEGA * PC

Àlle nieuwe spellen besproken





SNELLER, BETER, GROTER

SONIC 3

EN: DIE ENE TIP WAAR JE NOU AL ZO LANG OP ZIT TE WACHTEN

DOOR JOU ONTWORPEN

DREAM MACHINE

HARD & MEEDOGENLOOS

ART OF FIGHTING



Win 20 STREETFIGHTER ALBUMS

De nieuwe bottenkraker

ETERNAL CHAMPIONS

POWER UNLIMITED

Als je toch elke maand Power Unlimited koopt, is het nu de hoogste tijd voor een abonnement. Dan weet je altijd alles over de laatste videogames, de nieuwste machines. Ken je de slimste trucs om de moeilijkste games tot de hoogste level te spelen. Elke maand heb jij Power Unlimited als eerste in huis.



DIT IS DE JUISTE TIJD

TIME UNLIMITED

En als je nu een jaarabonnement neemt, ligt er een fantastisch welkomstkado op jou te wachten. Een duikhorloge dat werkt tot 30 meter diep, met maar liefst 10 functies, waaronder een stopwatch, nauwkeurig tot 1/100 seconde. Maak de abonneerkaart los, vul hem in en stuur hem op. Dan krijg je niet alleen elke maand het grootste blad over videogames, maar om te beginnen ook nog eens dit geweldig veelzijdige horloge.



Wil je het horloge nog sneller in huis hebben? Bel dan nu gratis



BEL GRATIS 06-0224222

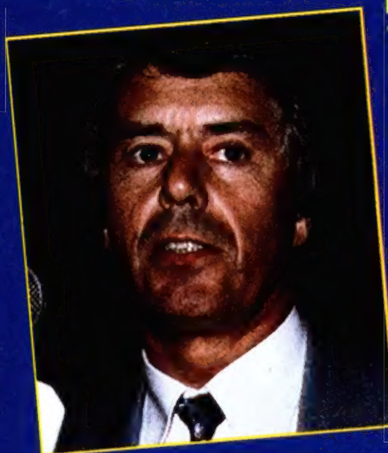
Iedere dag van 9.00 tot 20.30 uur.
Ook op zaterdag en zondag.

M ABONNEE TE WORDEN!

POWER UNLIMITED

START Is iedereen klaar, starten maar! Nummer 3 van jouw Turbo-Cool-de Beneluxe Games-magazine zit weer propvol nieuws (p)reviews en tips om nog beter te spelen en langer te leven! Volg de ultieme route over de elektronische supersnelweg!

Dit nummer



Klaas Wilting, Hoofd Voorlichting van de Amsterdamse Gemeentepolitie, kroop in de huid van Sherlock Holmes. "Een spel voor de liefhebbers", concludeert hij, "want je moet er heel wat tijd insteken". Overigens slaagde Wilting er niet in het mysterie op te lossen. 'Better luck next time, Klaas'.



DREAM-MACHINE 56

Stapels post kregen we naar aanleiding van onze vraag om



je eigen ideale spelcomputer te beschrijven. En hoe moet die Dreammachine er dan uitzien volgens jullie? De trefwoorden zijn draadloos, zonne-energie en laserprojectie, en we noemen hem PU-Player!

BORDSPEL 67

Inmiddels is er een levendige (ruil)handel ontstaan in zogenaamde Magic-kaarten. Magic is een fascinerend 'Fantasy Trading Card Game' met schitterende afbeeldingen en eindeloze mogelijkheden.



POWER QUEST 68

Spunky & Spice worden op hunwenken bediend. Onze bolle baby weigert z'n eigen poepluier op te vreten. Creepsan haalt Chip tevoorschijn... en nu loopt het echt uit de hand.

EEUWIG LEVEN 76

Alle nieuwe cheats, truuks, en codes vind je in deze nu al onsterfelijke rubriek. In de tip van de maand draait het allemaal om een vliegende walvis.

WEDSTRIJD 78



Natuurlijk lees je de Power Unlimited alsof je leven er van af hangt. En als je dat niet doet...? Misschien overleef je het wel, maar dat prachtige prijzenpakket gaat dan je neus voorbij.



POWER SALES 79

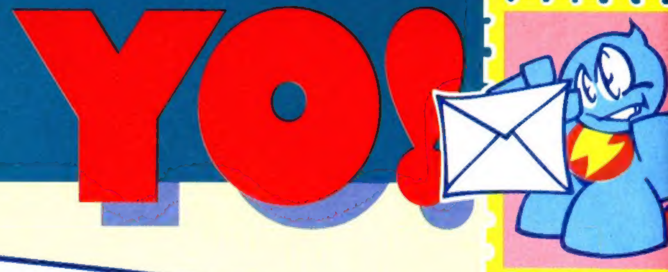
Drie pagina's wheelen and dealen. Wie wil z'n ganzenbordspel+ dobbelstenen ruilen voor een CD-i-speler?

HUISWERK AF? 82

Familie Sprangers op bezoek bij Opa. De Gameboy mocht deze keer niet mee. De verveling lag dus op de loer en de spanning was te snijden, maar... opa was er ook nog.

EXIT

Spellen



**Commentaar, kritiek, adviezen, voorstellen?
Schrijf ons:**

**POWER UNLIMITED
POSTBUS 9194
1006 CC AMSTERDAM**

De redaktie houdt zich het recht voor brieven niet te plaatsen of in te korten in verband met ruimtegebrek. Plaatsing betekent niet dat de redaktie de inhoud van de brieven onderschrijft. Anonieme brieven worden niet meer geplaatst.

HELP KARIANNE EN DANIELLE

Karianne uit Waddinxveen en Danielle uit Zoetermeer zitten op de HEBO in Den Haag. Wij hadden daar ook nog nooit van gehoord, maar die hogere beroepsopleiding schijnt op te leiden tot Europeaan. Karianne en Danielle willen nu eindelijk wel eens afstuderen en moeten dus een scriptie maken. Ze doen dat samen, niet omdat ze lui zijn of zo, maar dan is het gewoon half werk. Die scriptie gaat - hoe verzinnen de dames het - over de figuurtjes Mario en Sonic. Karianne en Danielle willen nu weten wat jullie - de Nederlandse en Belgische jeugd - vinden van Mario en/of Sonic. Gewoon je eigen mening, in de vorm van een brief of een tekening. Wij hebben van te voren natuurlijk opgeschept over onze lezers en gezegd dat jullie altijd met z'n honderden tegelijk reageren op dit soort oproepen. Ook als er niets te winnen of verdienen valt. Overigens hebben Karianne en Danielle wel een aardigheidje in het vooruitzicht gesteld. Laten we zeggen dat onder de inzenders iets verloot wordt. Dus: stel ons niet teleur, zet ons niet voor schut en begraaf Karianne en Danielle onder post.

Alles opsturen naar: Power Unlimited,
t.a.v. Karianne en Danielle, Postbus 9194, 1006 CC AMSTERDAM

OVER MORTAL KOMBAT

Ik vind dat er hoognodig iets moet worden gezegd over Mortal Kombat. Nee, niet over dat 't zo grof is of over de geestelijke schade die 't kan toebrengen aan kinderen (daar is alles al over gezegd), maar over 't spel zelf. Laten we eerlijk wezen. Mortal Kombat is een zeer gelimiteerd spel, qua taktiek en persoonlijke vechtstijl. Het aantal spelers is ook niet alles, met allemaal precies dezelfde slagen en schoppen, wat in SF2 turbo wel anders is. Op SNES en Megadrive bewegen de poppetjes wel erg houterig en sloom; denk maar aan 't frustrerende blocken op de SNES.
Dan de taktiek. Deze valt wel erg in herhaling. Je kunt door aan één stuk door te springen en schoppen 't spel bijna wel uitspelen; zelfs in de Arcade. Je kunt, wat bij SF2 turbo wel kan, ook bijna geen persoonlijke vechtstijl ontwikkelen. Iedereen die ik MK heb zien spelen, speelt praktisch altijd hetzelfde. Toen 't spel anderhalf jaar geleden in de Arcades kwam vond ik 't wel leuk. Maar al dat bloed gaat op den duur toch vervelen. De verbrande lichamen hebben bij mij wel hun impact verloren. En na een tijdje had ik 't door: MK heeft geen diepgang! Voor mij blijft SF2 turbo 't superieure vechtspel op de SNES (en Megadrive). Er zijn nog wel wat vechtspellen beter dan MK, zoals, aangezien ik een grote liefhebber ben van Manga, Ramna 1 en 2 en ook zelfs Turtles Tournament Fighters. Ook vegen bijna alle vechtspellen op de Neo-Geo de vloer aan met MK (bijvoorbeeld Samurai Shodown, World Heroes 2 en Fatal Fury 2). Fatal Fury 2 voor de SNES is er trouwens ook al en ook beter dan MK.
Ik vind 't tijd dat de gamers 't bloed van hun ogen moeten vegen en dat ze moeten inzien dat Mortal Kombat helemaal niet zo fantastisch is.
Hessel Hettinga, Tzumarum.



Tekening: Ricardo van Duuren, Epe

RODE NINJA

In bijna alle Nintendo bladen schrijven ze dat er in Mortal Kombat een Rode Ninja is, genoemd Ermac. Dit hele verhaal , daar is niks van waar, want die Forde Ermac verschijnt alleen maar op de speelautomaat in de amusementshallen.
Dus the Green Reptal is de enige verborgen strijder op de Super Nintendo. So, this problem is solved.
Michiel van Zalk, Nunspeet.

WAT EEN PECH!

Hoi, ik ben Fahed. Ik vind jullie blad gaaf. Er was een jongen die vroeg of ik met hem wilde ruilen. Ik had een Nintendo met 6 spellen: Double Dribble, Punch Out! Tennis, Mario 2, Golf en Kung Fu. Die jongen vroeg of ik mijn NES 8-bit wou ruilen met zijn 16-bit Megadrive met het spel Altered Beast en twee joysticks. Maar toen ik thuiskwam mocht het niet. Pech hè?
Fahed Mohamadie, Utrecht.

KORRELTJE ZOUT

Ik snap iets niet. Toen ik PU nr. 5 las vond ik op blz. 28 een review van het spel 'The 7th Saga'. Zooo, dacht ik, een nieuwe RPG op de Supernes (RPG's zijn mijn lievelingsspellen). Toffe Graphics zo te zien en het spel krijgt een 9. Huh! Er staat Review boven. Ik blader terug en kom op blz.19 en ik citeer: Review (bespreking) betekent dat een spel overal (met Nederlandse gebruiksaanwijzing) te koop is. Net toen ik op de fiets naar de winkel wou stappen, begon mijn 6e zintuig te tintelen. Dat betekende onraad. Ik belde voor meer informatie toch maar even naar Club Nintendo en vroeg naar dit spel. Daar kreeg ik te horen dat ze niet eens wisten dat dit spel bestond en of hij ooit in Nederland uit zou komen. En toen ik per ongeluk de naam Power Unlimited liet vallen kreeg ik te horen dat ik jullie maar beter met een korreltje zout kon nemen. Kan ik hierop a.u.b. antwoord krijgen. Drukfouten maken, nog niet zo erg; spellen verkeerd recenseren, I forgive you; maar verkeerde informatie geven is niet zo handig. Wat is dit nou, hebben jullie het nu druk of getuigt dit nu van het feit dat jullie IQ opgeteld evenveel is als mijn schoenmaat?
Edwin van Wijngaarden, Tuil.

Als een spel niet bestaat en niet in Nederland uitkomt, hoe kunnen wij het dan bespreken? Club Nintendo is het officiële (reclame-)blad van Nintendo, maar desondanks of misschien wel daarom weten ze ook niet alles, want er zijn ook nog andere fabrikanten dan Nintendo.

Maar zo'n opmerking als 'met een korreltje zout nemen' is niet alleen laster en kletspraat, maar bovendien niet erg fatsoenlijk onder collega's/concurrenten. Het zal dus wel een vakantiehulp of uitzendkracht geweest zijn die je aan de telefoon hebt gehad.

JULLIE DAAR

Jullie daar die dit lezen, de redaktie of zo, wat kan mij het ook bommen als het maar gelezen wordt. Ik wil eventjes terugkomen op het verhaal van Danny. Dat kind dat met een revolver op z'n vriendje schoot, kan misschien onder invloed zijn geweest van een film. Een gewoon voorbeeld van een film: een vrouw heeft geen zin meer om met haar man om te gaan, dus maakt ze het met hem uit! Man vreselijk kwaad natuurlijk (zou ik zelf ook zijn) en hij schiet uit woede zijn ex-vriendin dood. Kijk, zoiets kan misschien invloed gehad hebben op dat jongetje. In Amerika draaien ze zulke films gewoon 's middags; bij ons draaien ze die films 's avonds. Zo, dat wou ik eventjes kwijt.
En nu nog eventjes dit: Atari Nederland, kunnen jullie mijn LYNX niet wat sneller repareren? Ik hoop dat ze dit lezen.
Jeroen van den Berg, Zoetermeer.

BLOED-DISCUSSIE

In nummer 1 stond er een brief over Bloed-Diskussie. Ik ben het met Danny eens, want ouders zeuren maar over geweld, maar ondertussen kijken hun kinderen wel naar aktie op tv of in een film. Toen ik vorig jaar Jurassic Park had gezien in de bioscoop, kwam er een week later bij de 5 uur-show een diskussie over het feit of deze film wel geschikt zou wezen voor kinderen. Ten eerste is het een gave film, maar dan beginnen de ouders te zeggen dat deze film niet geschikt is voor kinderen van 10 of zo. Terwijl ze samen met zoon of dochter naar die film gaan. Mijn vader zei al dat ze dan maar niet naar die film moesten gaan als ze zo zeuren.



Tekening: Gerrit Krispijn, Nijmegen

Ook al komen er veel bloederige scènes in voor. Ik zelf ben 13 jaar, computerfanaat maar ook gek op films. Ik heb bijna alles gezien. Maar al dat gelul over het feit of het geschikt is voor kinderen, laat ze eerst maar eens zelf zien of dat spel of die film geschikt is. En trouwens, er is ook genoeg aktie op tv. De oorlog van Bosnië en Somalië. Dus laat ze eerst om zich heen kijken voor ze spelletjes de schuld geven.
Danny op de Dijk, Muntendam

Ouders, ministers en andere volwassenen hebben het steeds maar over geweld op tv en in videospelletjes. Tere kinderzieltjes zouden in de verdrukking komen. In nummer 1 begon Danny van Ingen Schenau een discussie over dit onderwerp. Power Unlimited laat als enige de tere kinderzieltjes zelf aan het woord

HIER BEN IK WEER

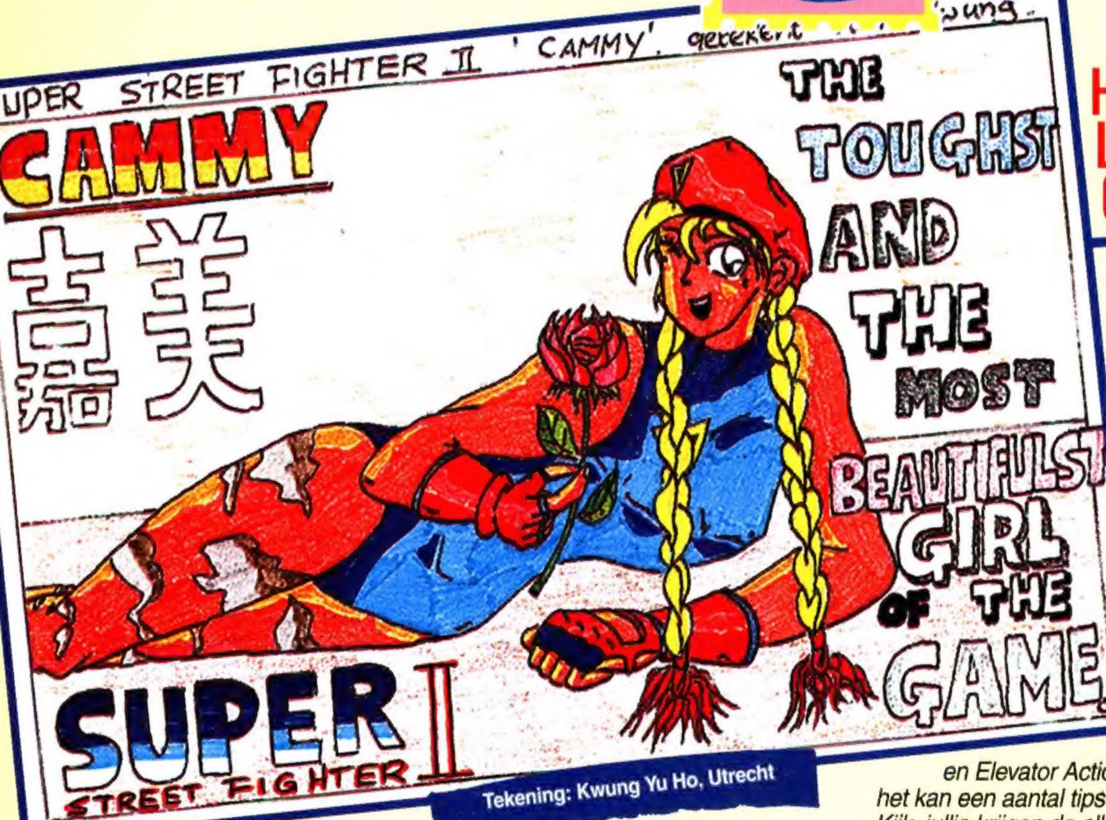
Hoi, hier ben ik weer (Marcel) om jullie waardeloze leventjes zuur te maken. Ik heb jullie blad gekocht (alleen om de brief, niet om het blad zelf) Ik las daar in een review van RANGER-X. Een spel met mooie graphics. Alleen het is simpel, net jullie blad. Jullie denken natuurlijk: "Heeft de machtige Marcel hem nu al uitgespeeld?" Nee, ik ben wel goed, maar ik was alleen te ver gekomen in 2 uur (level 6). Dus bracht ik hem terug, ik heb nu Asterix en Monaco GPII. Maar nu genoeg over mijn fantastische speelkunsten. Ik zag in nummer 5 een tip voor Monaco GPII die het helemaal niet deed, hoe zit dit? Ik hoop dat jullie dat niet weer doen, want ik was emotioneel verminkt toen de tip het niet deed. Jullie denken natuurlijk: "Heeft hij dan niets goeds te zeggen over ons?" Tuurlijk wel..eh..eh...o ja: jullie hebben een leuke nieuwe kaft, beter dan dat gerecyclede WC-papier van eerst. Voor dat ik jullie met rust laat een kleine vraag: wanneer komt 'Eternal Champions' uit in Nederland, een spel voor de echte gamefreak. Tot de volgende maand. Vriendelijke groeten,
Mortal Marcel.

Het is dat we het handschrift herkenden, anders hadden we nooit geloofd dat dit een brief was van 'onze' Marcel. 'Leuke kaft', 'vriendelijke groeten', wat is dat Marcel, gaan we aardig doen? Je blijft ons verrassen. Om onze goede wil te tonen: speciaal voor jou in dit nummer Eternal Champions.



Tekening: Sharif Ramdjan, Amsterdam

YO!  POST



Tekening: Kwung Yu Ho, Utrecht

HANDLEIDINGEN

Kunnen jullie mij helpen aan de Nederlandse handleidingen van de Game-Boy spelletjes: Burai Fighter DeLuxe, Nemesis, Godzilla, Fortified Zone, Crystal Quest en Elevator Action. En als het kan een aantal tips hiervoor. Kijk, jullie krijgen de allerbeste spelletjes, consoles, randapparatuur e.d. om te proberen, te testen etc. etc. Maar voor een paar handleidingen hebben jullie geen tijd. Jullie hulp is mijn laatste redmiddel. Please, please, please, help me. Ik was van plan lid te worden, maar nu twijfel ik nog, dus ....alvast bedankt.

Richard Sloot, Kampen.

Nee, wij sturen geen handleidingen rond. We krijgen nogal wat verzoeken in die richting. Vaak hebben wij de Nederlandse handleiding niet eens, dan zouden we eerst moeten gaan vertalen. Sorry aan alle verzoekers: we kunnen niet en willen niet.

MIJN MAAT

In het januarinummer van '94 stond een brief van mijn maat Marcel Beeks uit Groningen. Welnu, ik geef toe dat hij soms nogal irritant kan zijn, maar zo is hij nu eenmaal. Nu het volgende: ik vind dat jullie niet zo op hem moeten zeiken. Want niet alleen hij, maar ook ik word zo langzamerhand kotsmisselijk van jullie geklier. Als jullie hem nog langer plagen, dan komen we jullie opzoeken en persoonlijk een paar death moves op jullie kantoor en op jullie zelf uitoefenen (hahaha) Dus: EAT DUST SUCKAS! Ik laat m'n wapens nu nog in de kast, maar de volgende keer is het: ratatata (klapboem)

Tijs Borgen, Groningen.

Uit het hele land krijgen wij de schattigste brieven, alleen uit Groningen komt van deze vuilspuiterij, terwijl wij uit eigen ervaring weten dat er ook hele aardige mensen in Groningen wonen. Zeker jaloers op de speciale band die wij met Marcel hebben, hè?

HOI ADAM, BEN, BJORN, DAVID, KEES, MICHAEL, THOMAS EN POWERKID

Een paar opmerkingen:
1. Op de verjaardagskalender staat april op z'n kop gedrukt.
2. Besteed aan iedere computer evenveel aandacht en niet zoals de SNES meer dan 5 blz. en NES maar 2 blz. Je moet het eerlijk verdelen.
O ja, de schrijffouten gaan voorruit. Er zat er maar 1 in in het vorige nummer, maar dat moeten er 0 worden.

Richard de Pijper, Oudenbosch.

Een paar antwoorden:
1. April doet wat hij wil.
2. Er komen gewoon niet genoeg nieuwe spellen uit voor de NES om meer pagina's te vullen.
O ja, in jouw brief stond één taalfout meer dan in ons blad. Misschien wat vogelpoep op je voorruit?

MEER VAN DITTERS

Ik noem geen namen, maar ik vind dat dat gezeur maar eens moet ophouden. Van: dit moet beter en dat. Je krijgt een prima blad thuisgestuurd en dan nog dit gezeur. En doen de mensen het goed bij de foto's hebben jullie wat te zeiken over te veel spellen van dat en te weinig spellen van dit. Voor de rest vind ik dat Bjorn niet vroeg naar bed hoeft, J. ten H. Vraagje: lig je zelf wel op tijd in bed! En dan wou ik nog even D. ten B. afkraken. Dit jochie kan zijn nietje niet ombuigen. Help hem eventjes (zielig). En dan nog E.C. uit het zuidelijk deel van Nederland, dat dat nooit wint. Ik kom zelf uit het zuiden. Even een vraagje: al eens de goede antwoorden ingezonden? Verder moet PU gewoon doorgaan en veel succes!

S.Bakermans, Maastricht.

OPBERGMAP

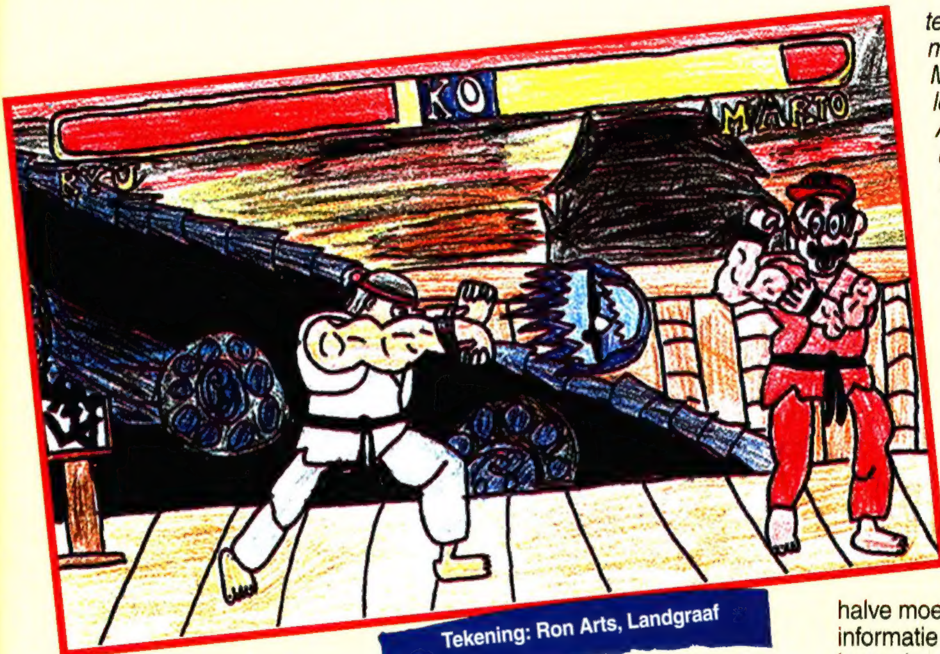
Ik heb een idee voor een opbergmap voor PU's. Zelf heb ik er ook een gemaakt. Zo maak je het. Nodig: een 23-ringsmap, een klos met sterk touw, schaar (scherp) en je stapels PU's.

Je knipt een stuk touw af van 2 1/2 de lengte van een PU. Dan leg je het touw plat op de grond. Je doet de PU in het midden open en dan leg je hem op het midden van het touw. Dan knoop je de uiteinden aan elkaar. Je hebt nu een PU met een touwtje er om heen. Dan pak je je map. Je doet hem open en je doet het touwtje om de tanden heen. Dan doe je de map dicht. Dan zit dus de PU netjes opgeborgen. Zo doe je dat met alle PU's en klaar is Kees.

Bern Kreleger, Leeuwarden.

YO! POST





Tekening: Ron Arts, Landgraaf

POWER QUEST OK!

Ik vind dat jullie een prima blad maken en het ook steeds verbeteren: nieuwe omslag, betere nieten, betere bladzij-indeling en ook het tekenwerk in Power Quest wordt steeds beter. Komplimenten aan P.J.
Peter Kramer, Metslawier.

POWER QUEST BAH!

Ik heb jullie blad nu gekocht vanaf nummer 1 en ik moet zeggen, leuk blad. Goedkoop, lekker dik, maar ik moet toch effe m'n ei kwijt over iets waar ik me allang de pleurus aan zit te ergeren. Sinds het begin namelijk, die walgelijke, zogenaamde strip, die wel twee pagina's van het door mij zo gekoesterde blad in beslag neemt. Mooie strip! Onduidelijke poppetjes, wazig verhaal, walgelijk kleurengebruik, waarschijnlijk door iemand met z'n tenen getekend. Nee, die Pied-Jee mag van mij in de WeeCee, en dan zo hard doortrekken dat-ie nooit meer bovenkomt.
Walter van der Veen, Nieuwegein.

POWER QUEST BAH! BAH!

M'n complimenten voor jullie toch wel coole blad. Ik snap alleen niet hoe jullie het voor elkaar krijgen om zo'n debiele nergens op slaande strip (waar ik spontaan van naar de plee moet!) in jullie blad te plaatsen. Ik heb het nu dus over Power Quest. Alleen totale 'Geeks' lezen dat man! Voor de rest heb ik over PU nix aan te merken. Dat testteam lijkt mij ook wel coole lui. K.... trouwens, dat ik niet eerder van de Mortal Kombat wedstrijd had gehoord. I'd kicked everybody's Butt!
Ik zal het kort en zeer krachtig houden. Ga zo door met jullie blad! Maar doe wat aan Power Quest 'cos it Sucks! Hasta la vista!
Allard Muller, Apeldoorn

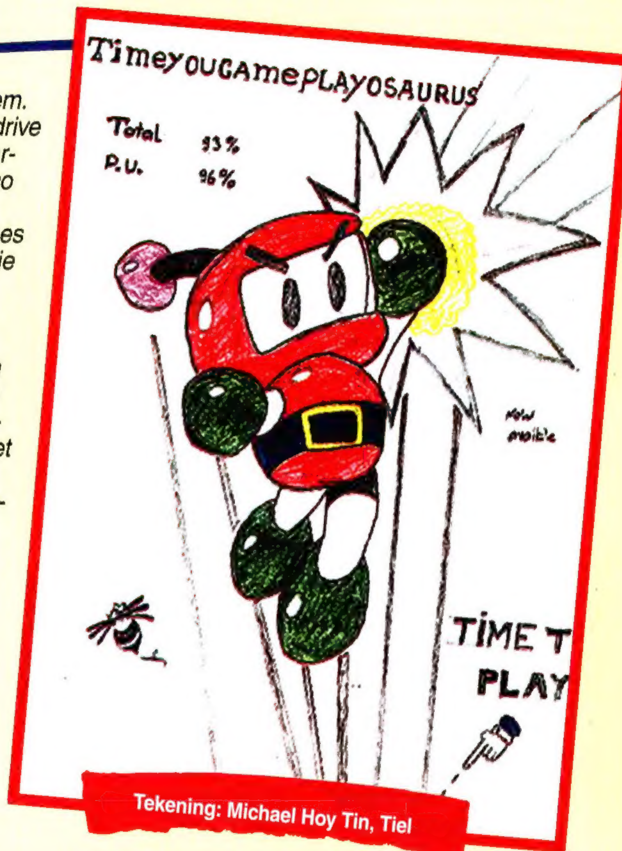
INFORMATIE

Ik ben een trouwe lezer die meteen een goed gevoel had over jullie blad. Ik heb het eerste nummer op mijn verjaardag gekregen van een vriendje en ik heb mijn moeder meteen gevraagd of ik lid mocht worden. Dat mocht. Maar de informatie die halen jullie overduidelijk uit Amerika of Japan. Er is een Amerikaans blad dat Electronics Gaming Monthly heet en een paar kinderen zeggen dat jullie jullie informatie daar uit halen. Is dat zo?
Balthasar Schopman, Amsterdam.

Wij halen onze informatie overal vandaan. We komen op beurzen, gaan bij importeurs en fabrikanten op bezoek en lezen natuurlijk de vakbladen. Eerlijkheidshalve moet gezegd dat we ook veel informatie krijgen van lezers en die lezers lezen ook andere vakbladen. Zo kan het gebeuren dat bepaalde berichten bekend voorkomen.

BROERTJES-PROBLEEM

Ik zit met een probleem. Ik heb n.l. een Megadrive met acht spelen, waaronder Fatal Fury, Ecco the Dolfin, Streets of Rage, Hang On, James Pond II etc. Een mooie t.v. waar het op gespeeld kan worden. Nou meer kan een echter freak zich toch niet wensen, behalve meeeeeer spelen natuurlijk! Maar ik zit met een groot probleem. Niet zo maar een probleem, een GROOT probleem. Het verschrikkelijkste probleem ter wereld. Het ergste wat een freak zich maar kan wensen. Een ramp voor computerfanatiekelingen. Dit fenomeen dat geregeld voorkomt heet **KLEIN BROERTJE!** *Ben je net bezig Geese in Fatal Fury tot plumpudding te meppen, of met Ecco het laatste gevecht aangegaan, (code M J G S P D I T), of met Streets of Rage de Boss effe wakker te schudden, komt die kwelgeest naar boven en zegt dat hij nu wil computeren. Ik zeg in koele bloede 'nee', begint dit geval te krijsen en te schreeuwen en gaat weer naar beneden. Ik denk: "Aaaaah daar ben ik van af". Hoor ik na een paar minuten mijn moeder naar boven toe roepen: Dennis, nu mag Ramon een paar minuten hoor". Shit!! Dat kreng heeft m'n moeder er bij gehaald. De rest van de middag zit mijn toekomstige opvolger van de titel computerfreak achter dat ding te pingelen. Wat moet ik doen? Al trek ik de stekker eruit, verstop de tv, doe de Megadrive op een hangslot, slik zelfs de sleutel door. Zelfs dan kan mijn kleine broertje nog computeren. Simpelweg door de stekker er weer in te doen, de t.v. te vinden, een inbreker huren om de safe te openen. Het leger te verslaan en met de reservesleutel de deur te openen.*
Dennis v.d. Heuvel, Biddinghuizen.



Tekening: Michael Hoy Tin, Tiel

NIEUW !

WILD AT CARD

Het illegaal kopiëren van computersoftware is al zo oud als de weg naar Rome. De aard van de computer en de digitale taal die dit medium gebruikt, lenen zich bij uitstek om snel en makkelijk informatie te vermenigvuldigen. Dat dit niet per definitie illegaal hoeft te zijn, blijkt uit de grote populariteit die shareware-games als Wolfenstein en Doom genieten onder het downloadende publiek. Natuurlijk worden er ook op grote schaal programma's gekopiëerd die wèl auteursrechtelijk beschermd zijn. Behalve de nieuwste DOS-versie of de upgrade van WP zijn het met name de PC-spelletjes die al jarenlang driftig vermenigvuldigd worden om zo de relatief hoge kosten (mede veroorzaakt door kopiëren!) te omzeilen.

CARTRIDGE-KOPIEËN

Een tot dusver verborgen ontwikkeling op dit gebied, die we de PU-lezers niet willen onthouden, is het kopiëren van Nintendo en Sega spelletjes. Een centrale rol wordt hierbij gespeeld door een machine die je in je spelconsole moet steken, de zogenaamde Wildcard. Dit systeem trok onze aandacht omdat het in de Amsterdamse binnenstad op een aantal aangeplakte posters voor *ƒ*700,- werd aangeboden. Niet goedkoop, zou je denken, maar de dertig games die bij de machine inbegrepen zijn wegen daar misschien weer tegen op.

GEHEIME GAME-BBS'EN

De Wildcard maakt gebruik van spelletjes die op floppy-disks staan, die op hun beurt weer met een PC of Amiga 1200 gedownload worden van geheime bulletinboards. Waar die bulletinboards hun spelletjes vandaan krijgen is nu nog niet geheel duidelijk, maar uit het feit dat een spel als The Art Of Fighting bij het verschijnen van dit nummer al vier maanden beschikbaar was voor het Wildcard-systeem, zou je kunnen concluderen dat hierbij medewerkers (spelprototype-testers?) van Nintendo in Japan betrokken zijn.

DE WEG NAAR ILLEGALITEIT

Om een indruk te geven hoe een en ander in zijn werk gaat, zal ik een voorbeeld geven: er zijn importeurs die, overigens volstrekt legaal, de Wildcard-consoles uit Japan of Hong Kong importeren. Deze handige jongens downloaden vervolgens spelletjes van een geheim bulletinboard en kopiëren die op floppy-disks. Een spel als The Art Of Fighting past in zijn geheel op twee disks. Als je bij deze importeurs een abonnement neemt van ongeveer *ƒ*50,- per maand weet je je verzekerd van alle wreedste spelletjes, die in principe pas twee tot drie maanden later officieel uitkomen. En dat voor een fractie van de prijs waarvoor ze dan in de winkel liggen. Wil je de games los kopen dan kost je dat gemiddeld zo'n *ƒ*2,50 per game! Bovendien zorgt deze importeur er ook voor dat je je Wildcard-systeem voortdurend up-to-date kunt houden. Hij bouwt tegen een geringe meerprijs de nodige hardware-upgrades in zoals extra RAM-chips of battery-packs. Bij de nieuwste versie van de Wildcard zit al zo'n battery-pack standaard ingebouwd. Deze voorziening zorgt ervoor dat je net als bij Super Mario World of Zelda in elk level dat je uitgespeeld hebt automatisch weer kunt opstarten. Een andere mogelijkheid is om je Action Replay tussen de Wildcard en je console in te zetten om de codes van de nieuwste spelletjes te vinden voordat het spel in de winkel ligt. Rara, waar krijgen sommige lezers toch altijd die geniale tips voor het Eeuwige Leven vandaan van spellen waarvan wij net 'n paar dagen de 80 procent-versie van de fabrikant binnen hebben?



BEZITTEN MAG, GEBRUIKEN NIET

De nieuwste Wildcard uitvoering die op dit moment ontwikkeld wordt is de Wildcard Multi-Plus met een 80 Mb harde schijf, CD-ROM optie en geschikt voor Nintendo, Sega en Turbo-Duo spelletjes; het ideale systeem, zou je zeggen. Ideaal, maar illegaal! Dat het leven van een Wildcard-gamer niet alleen bestaat uit rozengeur en maneschijn wordt duidelijk aan de hand van de reactie van Dick Koomen, inspecteur bij de afdeling computercriminaliteit van de Amsterdamse politie: "Het bezit van een Wildcard is niet verboden, maar het kopiëren, verspreiden en gebruiken van auteursrechtelijk beschermde software daarentegen is wel strafbaar. De straffen variëren van maximaal zes maanden voor gebruikers van illegale software tot maximaal vier jaar voor mensen die zich beroepsmatig bezighouden met het kopiëren en verspreiden ervan. Maar dan moet er wel eerst aangifte worden gedaan. We hebben onlangs nog enkele bedrijven, die zich met deze praktijken bezighielden, opgerold."

JAGEN OP LEKKEN

Op de vraag of Nintendo de benodigde aangifte heeft gedaan zodat de politie aktie kon ondernemen tegen de Wildcard-piraten wil de inspecteur niet antwoorden: "Dat moet je maar aan Nintendo vragen." Dus spraken we met de directeur van Nintendo in Nederland, Herman Troost. Hij geeft toe dat het lek gezocht moet worden binnen Nintendo. "We weten niet precies waar het zit. Tijdens het intensieve produktieproces van testen, goedkeuren en fabriceren zijn er duizend-en-een mogelijkheden om het spel te 'kapen', om het

vervolgens, voordat het uitgebracht wordt, te verkopen aan de meest biedende. Maar dat we fanatiek jagen op diegenen die zich bezighouden met het stelen van onze bedrijfsgeheimen, spreekt voor zich." Ook de directeur van Nintendo wil bevestigen, noch ontkennen dat er aangifte is gedaan van inbreuk op het auteursrecht van Nintendo. Hij zegt: "We hebben een ontzettend goeie samenwerking met de economische controledienst, de douane en de politie. Tegen de tijd dat we klaar zijn met onze onderzoeken naar de structuur van deze organisaties, zullen ze het wel merken. Ondanks dat het een randverschijnsel betreft, zijn we absoluut niet van plan dit zomaar te laten lopen. Het is geen wedstrijd, het is oorlog."

WINNER TAKES ALL

Toch lijkt het erop dat Nintendo deze oorlog onmogelijk kan winnen, getuige het feit dat het ook Microsoft en de WordPerfect Company tot nog toe niet gelukt is om de software-piraterij doeltreffend aan te pakken. Bovendien lijkt het Wildcard-gamen snel aan populariteit te winnen. Dreigend en zeker niet te onderschatten zijn de uitspraken van de directeur van Nintendo wel. Maar wat gebeurt er als Nintendo deze 'Moeder der Oorlogen' verliest? Wie geeft er dan nog om officiële cartridges? Waarschijnlijk alleen wij van Power Unlimited, want voordat wij illegale kopieën gaan reviewen willen we eerst een goede advocaat.



Sonic Boom

Aan het eind van vorig jaar werden jullie getracteerd op 'The Sound of Super Mario'. In het januari-nummer werd behalve de aso-gabber plaat 'Mortal Kombat' ook de geniale kung-fu beats van de Wu Tang Klan aan een nadere inspectie onderworpen. Wat toen nog de nieuwste trend werd genoemd is inmiddels bijna uitgegroeid tot een vast onderdeel van de Power Unlimited nieuwspagina's. Daarom bespreken we deze maand twee CD's, namelijk Sonic Boom met de muziek van de Sonic mega-CD en een exemplaar van Streetfighter II Arcade Music, dat ons werd toegezonden door Richard Jalving uit Emmen. Bedankt Richard.

NIEUW: ECHTE INSTRUMENTEN

Meestal hebben de fabrikanten van videospelletjes niet zoveel kaas gegeten van muziek. Ze besteden te weinig aandacht aan het audiogedeelte bij de programmering, waardoor de muziek als die los van het spel wordt uitgebracht, bijna altijd afgrijselijk klinkt. De Sonic Boom is hierop een uitzondering. Dat komt misschien ook wel omdat het grootste deel van de plaat met echte instrumenten is ingespeeld. Daardoor klinkt het niet zo electronisch als doorgaans het geval is bij game-soundtracks. Op de Sonic CD staat ook een aantal redelijk gecomponeerde nummers die afkomstig zijn van het Sonic Spinball-spel en de Sonic Boom Mega-CD. Er wordt zelfs gezongen. Hoewel de teksten niet van een zeer hoog gehalte zijn, willen we je een klein fragmentje niet onthouden: "Make your move, break it out. That's what life is all about. It's your adventure. From the dark to the light. On a supersonic flight..." Geen slecht produkt en dat is een ander oordeel dan ik aanvankelijk dacht te geven toen ik de CD in handen kreeg.



ARCADE-KLANKEN

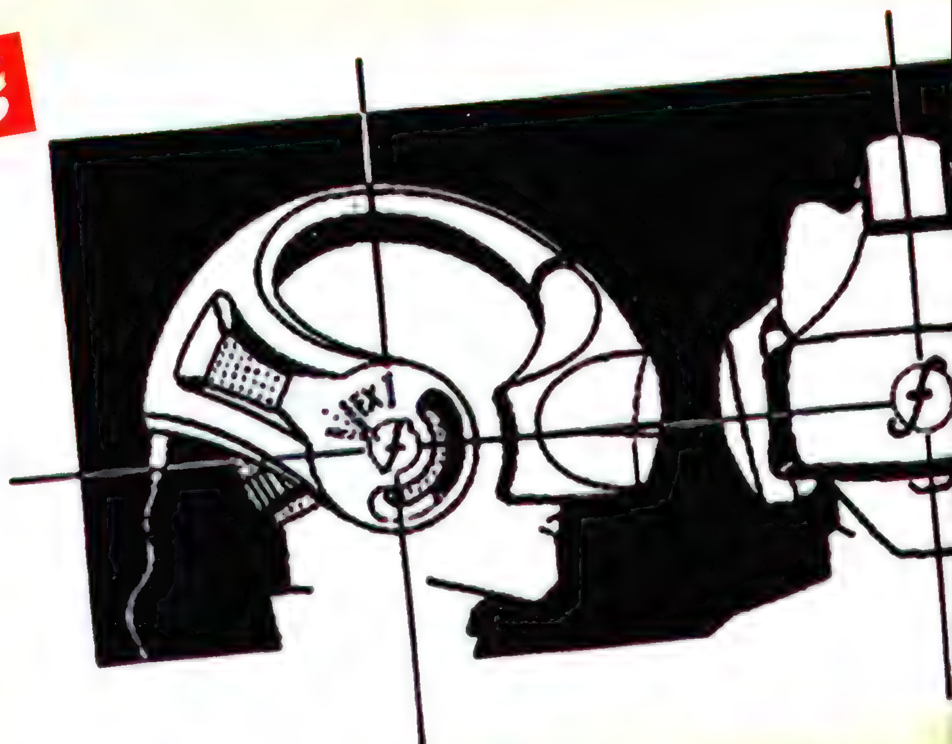
Een ander verhaal is de Streetfighter II CD, want de tracks zijn in tegenstelling tot de klanken van Sonic Boom geheel op de computer gemaakt. De tunes van de arcade-game zijn daarentegen zo herkenbaar, dat ik af en toe een traan moet wegpinken. De eerste tien nummers bestaan uit de openingstunes en een aantal achtergrondmuziekjes bij de verschillende stages. Mijn grote favoriet is de Dhalsim-stage. Ik moet zeggen dat ik een beetje bevooroordeeld ben, omdat de Oosterse stijl sowieso mijn voorkeur heeft. Rust, spiritualiteit, meditatie en daardoor kracht, zijn dan ook dingen die je bij Dhalsim en zijn muziek kunt vinden. Naast de eerste tien nummers zijn er drie tracks opgenomen waarop alle geluidsefecten van de Capcom bestseller te beluisteren zijn. De Tiger-Uppercut van Sagat en de Sho-Ryu-Ken klinken zeer straf en zuiver. Voor het eerst viel het me op dat dit soort geluidseffecten zich bij uitstek lenen voor het sampelen. Misschien een ideetje voor de creatieve neo-muzikanten onder ons. De SF II CD is in ieder geval een CD die niet mag ontbreken in de verzameling van een echte Streetfighter-slave. En omdat Dhalsim mijn grote idool blijft, eindig ik met een goede raadgeving van deze meester der Oosterse filosofie: "A one-on-one beat 'em up is like a game of chess. You've got to think before you move."

NIEUW!

GAMETEK NIEUWTJES

In mei dit jaar komt The Beverly Hillbillies (foto 1) op de markt voor PC's. Een adventure-achtig spel in het Flodder-genre over domme houthakkers die naar Beverly Hills verhuizen om er hun fortuin op te maken. De Hillbillies gebruiken 5 Mb op minimaal een 286 met VGA. Wie niet zo lang wil wachten kan nu al genieten van het nieuwe PC-spel Nomad, een space-adventure. Op aandringen van de Special Intelligence ga je op onderzoek naar het toenemende aantal robotruimteschepen in ons zonnestelsel en het mysterieuze neerstorten van een buitenaards ruimteschip (foto 2). Ook deze maand uitgebracht door Gametek: Homey the Clown. Regelmatige VPRO-kijkers herkennen hem uit de televisieserie 'In Living Colour'. In dit derde adventure is het de taak van Homey om zo snel mogelijk bij een televisiestudio aan te komen. Hij heeft kans op een rol in een show, maar een andere clown, die de rol ook wil, zal alles doen om het Homey zo moeilijk mogelijk te maken. (foto 3)

CES Nieuws



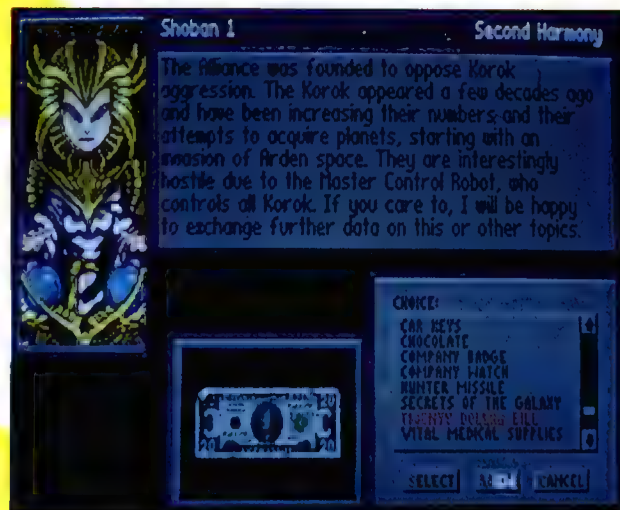
VIRTUAL REA

STAPJE DICHTERBI

Forte Technologies brengt in samenwerking met joystick/gamecard gigant Gravis een nieuwe VR-helm, de VFX 1 (zie foto), op de markt. Deze keer niet een gewoon helmpie met twee vage schermpjes maar één met hoge resolutie kleuren (428 x 244 beeldpunten), 3D holografisch geluid, ingebouwde traceerfunctie en ergonomisch design! De zogenaamde Virtual Orientation System Head Tracker werkt zonder externe sensoren. Alle bewegingen worden in de helm geregistreerd en worden samen met de video- en geluidsinformatie door één en dezelfde kabel aan de computer geseind. Hoewel de helm werkt met vrijwel elke soundcard werkt hij het best met de Advan-



(foto 1)



(foto 2)

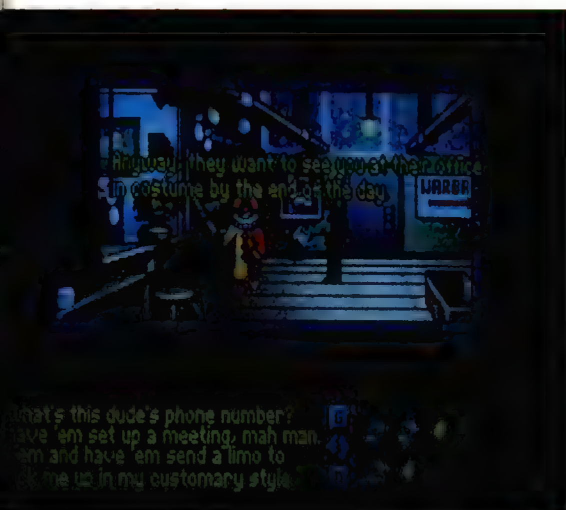
NIEUW!

ced Gravis UltraSound, omdat hiermee 3D-effecten kunnen worden bereikt.
Ook is geen extra videokaart nodig: de VFX 1 werkt gewoon met bestaande VGA-kaarten. Het voordeel hiervan is dat de helm gebruikt kan worden met bestaande software! Wel is een snelle videokaart gewenst, omdat hiervan de performance van de VFX 1 afhangt.

De VFX 1 rust niet op de neus of op het gezicht, toen ik hem op de CES uitprobeerde had ik na een paar minuten niet eens meer door dat ik hem op had. Het is ook niet nodig om hem telkens af te zetten als je even naar het scherm wilt kijken: de vizier kan omhoog en omlaag geklapt worden. Binnenkort hopen wij de helm op de redactie te ontvangen, waar wij een behoorlijk gevecht verwachten over wie hem het eerst op mag!

LITY

?



(foto 3)

SPELEN OP DE BON

FOR THE PARENTS OF VIDEO GAME PLAYERS

ISSUE 2
VOLUME 1
JANUARY 1996

PlayRight

What's Inside

Boys' Club

Girls have never played with the same toys as boys. That's no surprise. But are video games an inherently male form of entertainment? Not only are the experts saying no, but they're also saying that maybe girls should play video games.

By Janice Crotty

Why Don't Girls Play?

Playright is een nieuw Amerikaans blad voor ouders van videogamers. Het blad probeert ouders te helpen om wijze beslissingen te nemen bij allerlei moeilijke videogamebeslissingen, zoals: wat kan ik m'n kind geven als ik Mortal Kombat te gewelddadig vind? Welk spel is niet alleen leuk, maar ook educatief? En hoe lang kan ik m'n kind achter elkaar laten spelen? Voor dit laatste probleem biedt Playright een oplossing in de vorm van zogenaamde Playright 'muntjes'. Deze kartonnen muntjes geven recht op een half uur of 'n heel uur speeltijd. Het is de bedoeling dat ouders hun kinderen iedere week een bepaalde hoeveelheid speeltijd geven. Als de kinderen willen spelen, moeten ze de ouders één of meer muntjes geven. Zijn de muntjes op, dan is ook hun speeltijd op. Volgens Playright kunnen de kinderen zo leren beter met hun tijd en spullen om te gaan. Op zich klinkt dit misschien wel goed, ware het niet dat in de praktijk de meeste ouders de muntjes gebruiken voor een systeem van straf en beloning. In die gevallen leren de kinderen er vooral van dat ze braaf moeten zijn als ze 'n uurtje computertegenstanders willen slaan, of schoppen, of neersteken, of doodschieten, of platbombarderen...





NIEUW !

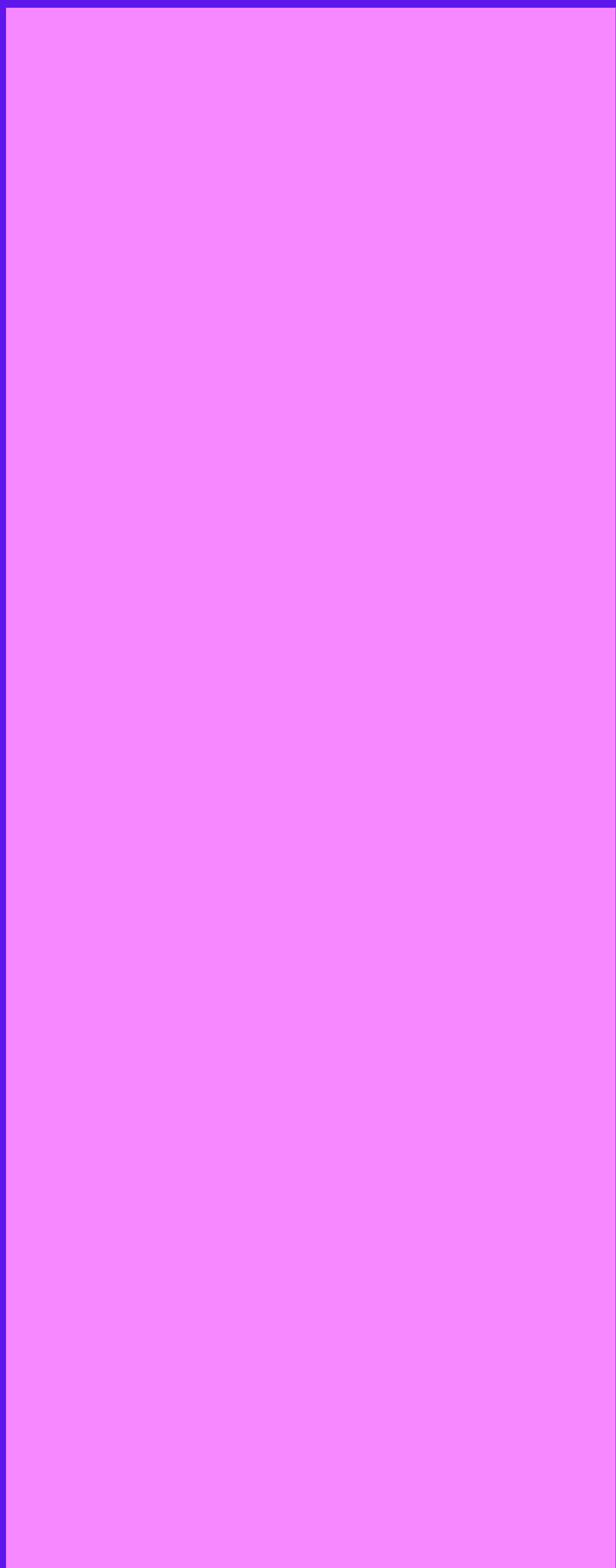
3DO:

18 SOFTWARE-TITELS IN DE WINKELS









OPERATION LOGIC BOMB

Jarenlang knutselde een groep van de knapste koppen ter wereld in de Subspace Particle Transfer Project faciliteit aan een uiterst geheim project. Het project behelsde het dematerialiseren van voorwerpen en levende wezens om ze vervolgens naar elders te transporteren en wederom te materialiseren à la het 'beamen' aan boord van de Star Trek Enterprise. De eerst positieve testresultaten rolden binnen juist op het moment dat iemand of iets de faciliteit binnendrong en alle communicatie naar de buitenwereld afsneed.

BUITENGEWONE BIONISCHE SPECIALE AGENT

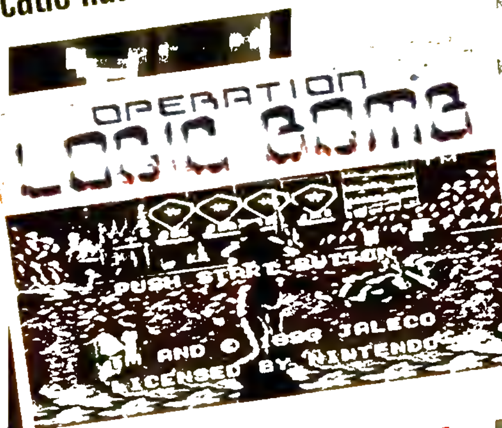
De overheid zit met haar handen in het haar en geeft een special agent opdracht de faciliteit te infiltreren om de boosdoeners te overmeesteren en de wetenschappers te redden. Ze kiezen agent Logan voor missie Operation Logic Bomb vanwege zijn speciale bionische implantaties waardoor hij over buitengewone kracht, reflexen en analytisch vermogen beschikt.

DOLEN, SCHIETEN EN RAADSELEN

Een doolhof-schietraadsel spel vormt de basis van Operation Logic Bomb. Vanuit vogelvlucht gezien sluipt Logan, bewapend met twee soorten lasergeweren, door het doolhof van het laboratorium vol hypermoderne computers en generatoren. Robots die onder de grond in Sub-Space vertoeven komen via speciale toegangspoorten in de vloer het lab binnen en proberen Logan aan stukken te zappen met hun lasers. Logan kan deze poorten niet binnen maar hij kan wel de toegangen sluiten door de generatoren te zoeken en deze te vernietigen. Moeilijk, want hij weet niet waar de generatoren zich bevinden. Gelukkig staan Data Terminals her en der verspreid door het lab. Daarop kan hij inloggen en informatie inwinnen. Sommige terminals laten een kaart met lokaties van data-terminals en transporters zien en andere een video van de overname van het lab. Die video's geven hem belangrijke hints zoals de zwakke punten van het buitenaardse tuig.

VECHTEN VOOR DE WETENSCHAP

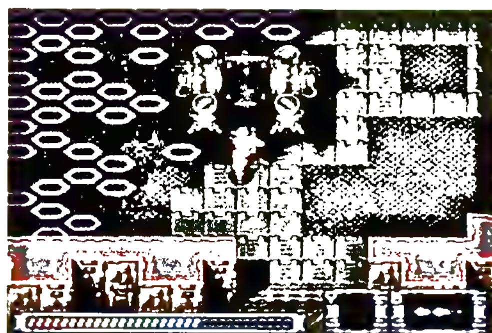
In elk level zijn extra wapens verstopt die Logan nodig heeft om de vier bazen die het lab bewaken te elimineren. Via de Transporter verplaatst Logan zich van het ene level naar het andere en eventueel terug. Uiteindelijk komt Logan in het gebied buiten het lab terecht waar hij de vijand totaal moet decimeren om de Sub-Space velden die de toegang naar het ondergrondse blokkeren uit te schakelen. Lukt dat wordt hij in een andere dimensie gezogen waar hij op jacht gaat naar de speciale wapens die hij in het gevecht tegen de onvoorspelbare Bosses gebruikt. In de grand finale bevindt Logan zich in Sub-Space en zal het gevecht met de eindboss het uiterste van zijn vaardigheden vergen alvorens hij de gevangen wetenschappers kan bevrijden.







Ontvlambaar materiaal



Schakel de generator uit!

RAPPORT

GRAPHICS – 8,0 –

GELUID – 8,0 –

▲ combinatie

▲ Prima graphics en geluid

▼ Moeilijk te sturen

TENMINSTE SPEELBAAR TOT DRIE MAANDEN NA AANKOOP

AKTIE

8[1]



van aktie en raadsels met prima graphics en redelijk geluid. Het puzzel-gedeelte niet al te moeilijk maar geeft net

tegen reageert Logan te gevoelig op de D-pad

moeilijk is. Kortom een redelijk spel.

DAVID

SUPERNES

Prijs: ƒ 149,- • Fabrikant: Jaleco

RUN SABER

ILLEGAAL OP AARDE

Iedereen pakt de spacebus en verlaat de aarde voor een tijdje. Iedereen? Nee, Bruford blijft stiekem achter om de macht over de aarde te krijgen maar spijtig voor hem en voor ons muteert de straling hem tot een machtig en gevaarlijk gedrocht. De mutaties die hij kloont vormen een dodelijk leger. Niets wat wij aardlingen op de andere planeet aan conventionele wapens kennen is bestand tegen het klonenleger. Cyborg soldaten voortgekomen uit het project Run Saber moeten hier verandering in brengen.

Papierbakken, biologisch afbreekbaar wasmiddel en spaarlampen, het mag niet baten want in het jaar 2998 blijkt de aarde zo vervuild dat er nauwelijks nog te leven valt. Ene doktor Bruford bedenkt een oplossing; met gebruik van fusie-energie verschonen we het aardoppervlakte. Een klein probleem echter, alle mensen op aarde moeten een jaartje op een ander planeet wonen om niet aan de grote dosis radioactieve straling blootgesteld te worden die bij dit unieke plan vrijkomt.

CYBORGS, MUTANTEN EN ZWEVERTJES

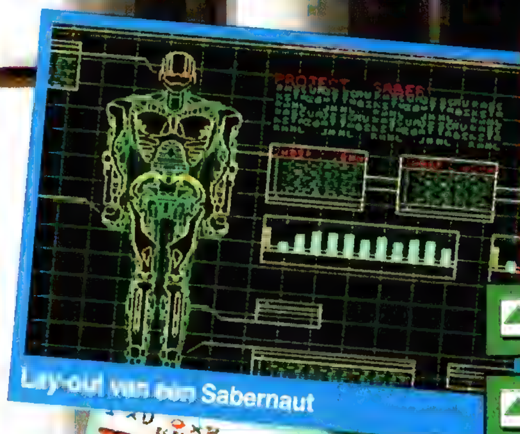
Thunder Saber en Ice Saber, respectievelijk ontworpen naar een Ricaanse man en een Russische vrouw, belanden als eerste op Taj Basis, de voormalige verdedigingsbasis in Amerika. De cyborg soldaat beschikt over een laserzwaard, ongelooflijke lenigheid en een speciaal wapen. Met enorme sprongen ontwijkt hij de mutant Chikeega en het zwevertje Azoph die uit alle hoeken en gaten van het futuristische fabrieksdecor verschijnt. De salto's met de dodelijke aura's vernietigen de vijand zonder pardon. Voelt hij zich niet zo atletisch dan valt hij aan met het laserzwaard. Krijgt hij het echt benauwd dan zet hij het speciale wapen in waardoor al het gespuis tijdelijk bevriest en een wervelstorm van plasma-energie hen naar het hiernamaals stuurt.

ONDERSTEBOVEN VECHTEN

Verslaat de cyborg een eindbaas dan vliegt hij bovenop de romp van een straaljager naar de drie andere locaties op aarde waar de mutanten de macht in handen hebben. Uit de romp verschijnen tijdens het vliegen allerlei nieuwe mutanten die de cyborg aanvallen terwijl het vliegtuig een looping maakt en de cyborg zich met één hand vasthoudt en zich met de andere verdedigt.

CULTUREEL KNOKKEN

De cyborg vliegt zo alle delen van de wereld af en knokt zich een weg door de culturele attracties van Tong City in het Oosten, Jod Valley in Zuid-Amerika en Gray Fac in Noord-Amerika. Per lokatie verandert het uiterlijk van de mutanten en uiteindelijk komt de cyborg terecht bij de verborgen basis van Bruford om er de moeilijkste confrontatie aan te gaan.



Lay-out van een Sabernaut


Klappen uitdelen in een gewelddadige omgeving


Nuke the dude



Run Saber is een niet zo bijster origineel platform spel. De graphics en geluiden zijn okay maar een doorgewinterde platform gamer zal het spel te makkelijk vinden en niet lang geboeid zijn. De speciale wapens vervelen omdat de executie van de mutanten het beeld zeker een seconde of vier bevriest. Goed voor een snelle slok Cola maar anders is het stompzinnig wachten.

DAVID


Eindbaasgemier 20.000 mijlen boven zee

RAPPORT

GRAPHICS 7,8

GELUID 7,9

 Gevarieerde mutanten

 Redelijke graphics en geluid

 Te makkelijk

 Weinig origineel

TENMINSTE SPEELBAAR TOT TWEE MAANDEN NA AANKOOP



78

SUPERNES

Prijs: ƒ 149,- • Fabrikant: Atlus

REVIEW

THE REN & STIMPY SHOW

Veediots!

Ren & Stimpy hebben in Amerika, en sinds kort ook op BBC 2, hun eigen prime time cartoonshow. Wij moeten het voorlopig doen met de veedioot games, voor alle platformen. Ren is een astmatische chihuahua, Stimpy een zielig excuus voor een kat. Samen vormt dit onwaarschijnlijke duo de heetste cartoonact sinds Fred en Barney. Om mee te kunnen genieten met de episodes van deze veedioten dien je 47 miljoen dollar over te maken aan ene Ren Hoëk, lederhosen te dragen en in kattegrint te gaan zitten.

RAPPORT SUPERNES

GRAPHICS 9,0

GELUID 8,5

- ▲ Grappig
- ▲ Melig
- ▼ Al snel saai
- ▼ Geen sublevel continues

TENMINSTE SPEELBAAR TOT EEN MAAND NA AANKOOP



72

RAPPORT GAMEBOY

GRAPHICS 8,0

GELUID 8,0

- ▲ Hilarische humor
- ▲ Drie zware episodes
- ▼ Rottige controles
- ▼ Geen sublevel continues

TENMINSTE SPEELBAAR TOT TWEE MAANDEN NA AANKOOP



78

TURKEY!

De vier meest favoriete afleveringen van The Ren & Stimpy Show zijn omgezet naar de SuperNes met als enige doel het tweetal te laten ontsnappen uit de gruwelen die de TV-bonzen hen voorschotelen. Ren zou zo graag eens echt voedsel in z'n Biafra-buikje lepelen. Ondertussen moeten ze trachten hun hap al springend en duikelend bij elkaar te verzinnen. Plan 1 is Ren die muizenoren op z'n hoofd plakt en Stimpy die solliciteert als muizenvanger. Uiteraard, je kent het type wel, vat Stimpy z'n taak veel te serieus op ("Hé man, honger maakt rauwe honden zoet") en moet Ren de dwaaste obstakels zien te overwinnen. Gelukkig mag het interieur van het huis op Stimpy's hoofd aan barrels gesmeten worden.

BEAVER-SHOTS

Aan het einde van de hordenloop over het meubilair wacht een sponzige uitgestoken tong. Het toppunt van goor; Ren moet de verrotte mond van Stimpy afrennen. Groene walmen stijgen op, brokken tandsteen kletteren omlaag, rode zenuwen liggen open die na aanraking Stimpy's mond doen dichtklappen. Het klinkt erg onsmakelijk maar de walmende sok aan het gehemelte moet gegrepen worden om extra snelheid te scoren, het verorberen van de beschimmelde boterham maakt onschendbaar. Uit de gaten springen tandbevers op die slechts door zenuwachtig L-en R geknop af te schudden zijn. Dan wacht de opperbever op de slijmerige tong van Stimpy. Spring op de verborgen losse tand en het beest kan met succes de vereiste driemaal gempt worden.

OH JOY!

Tijd voor Plan B. Uit het pindabrein van Ren ontspruit het idee dat in het leger immer voldoende voedsel voorhanden is. Foutje, de granaten en drillsergeanten vliegen hem om de oren. In dit geval komt de gepoederde, geroosterd broodman naar de redding wanneer het gangbare te taai wordt. Aflevering drie ("Joh, heb je de 47 triljoen al overgemaakt?) brengt Stimpy in de rol van Dr. Stupid die in het lab een weg naar buiten moet fabriceren. Overleef het volgende avontuur met Stimpy als ruimte-kadet in strijd met de ingewanden van een monster en de beloning voor jou volgt: Ren & Stimpy presenteren je Log, een houtblok en hun sexy veedioot held van de jaren negentig.



Ren & Stimpy, the veediot game, maakt uiterst nieuwsgierig naar hun uitspattingen in de cartoonshows. Is er misschien een TV-bobo in ons kleilandje die het duo kan contracteren voor het Nederlandse scherm? De spelen op GameBoy en SNES zijn grappig maar zijn behoorlijk whack qua gameplay. De ideeën zijn leuk, het geluid en de kleuren formidabel, maar verder dan goeie promotie voor de cartoon gaat het niet. Alleen voor echte veedioten.

ADAM



Ontwijk de zwerm darmvlokken



Zelfs dit plaatje ruikt vies

SUPERNES Prijs: ƒ 149,- • Fabrikant: THQ

GAMEBOY Prijs: ƒ 69,- • Fabrikant: THQ

SUPER PUTTY

Het verhaal dat rondom het spel Super Putty is verzonnen is volgens mij één van de meest stompzinnige uit de geschiedenis van de computerspelen. De meligheid druipt er vanaf. Alles draait om Putty, een levende blauwe kauwgombal van het planeetje Putty Moon, een satelliet van de duistere planeet Zid. Een kauwgombal met hersens, hoe kom je erop!? Daar moet meer achter zitten. En ja hoor, het inleidende verhaal van Super Putty is al een Nobelprijs voor de literatuur waard. Er kleeft zo'n geschiedenis aan Super Putty terwijl de cartridge nog in het plastic zit, dat je toch wel razend benieuwd wordt hoe het spel zelf is. Daar ging het toch om?



Huishouden van Jan Steen

SNOEP ONVERSTANDIG!

Dazzeldaze, een kwaadaardige tovenaar van de planeet Zid, en zijn kat Dweezil hadden een plan bedacht om snel rijk te worden: verander de bewoners van Putty Moon in kauwgom en verkoop ze als lekkernij aan de kinderen in de kosmos. De enige weerstand die de Putties hier tegen konden bieden zou moeten komen van hun robotleger, maar dat werd al snel door Dweezil in ijs veranderd en was dus nutteloos. De arme Putties werden allemaal bijeen gedreven en stuk voor stuk in kauwgom veranderd, klaar voor consumptie. Maar ze waren er één vergeten, en niet de eerste de beste!

KINDEREN WORDEN GEDROCHTEN

Super Putty was in slaap gevallen en zo aan de toverspreuken van Dazzeldaze ontsnapt. De toekomst van de Putties hangt nu af van de daadkracht van deze laatste Puttie: verdwijnen zij in miljoenen kindermondjes of zullen zij uiteindelijk vredig verder kunnen leven op hun kleine Putty Moon? In het spel wordt Super Putty flink op zijn nek gezeten door de meest vreemde mutantjes; Kamikaze kuikens, stuiterende paddestoelen, terminator wortels, knakworsten, gebakken bonen, je kunt het zo gek niet bedenken of ze spelen wel een rol in Super Putty.


Pas op, geladen pistool zal knellen

Deze mutantjes hebben ook weer hun geschiedenis want ooit waren dit kinderen van onze bloedeigen moeder Aarde. Dazzeldaze had alle stoute kinderen meegenomen naar de planeet Zid om er lieve kinderen van te maken, maar er ging iets mis en alle kinderen muteerden tot verschrikkelijke gedrochten. Hoe verzin je het?

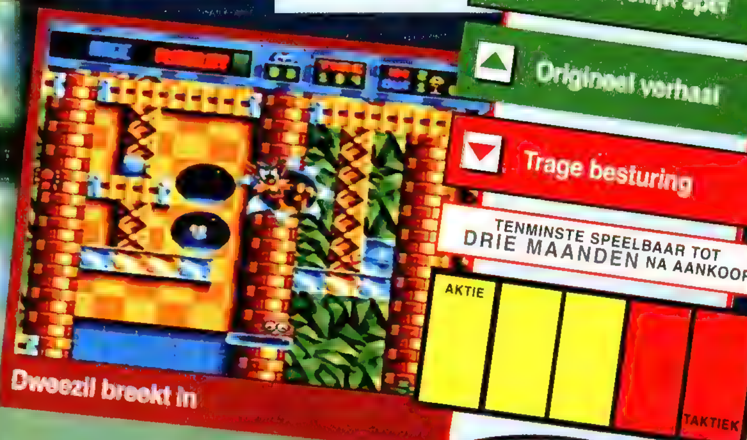
ROBOTS REDDEN DE WERELD

Super Putty speelt zich af in zes gebieden op Putty Moon: Downtown Putty, Dazzeldaze Villas, Technofear, Oriental Rooms, Toytown en Twighlight Zone. De eerste drie gebieden kunnen direct naar keuze gespeeld worden, de laatste twee kunnen alleen via de andere gebieden bereikt worden. Putty moet zoveel mogelijk robots naar de zogenaamde Safety Zones zien te brengen zodat Dazzeldaze verslagen kan worden. Dat is de enige manier om zijn volk te redden van een plakkerige ondergang.

Super Putty is een spel voor de joypad virtuozen onder jullie. Putty heeft namelijk akelig veel manieren om zich te kunnen verplaatsen. Zo kun je hem gewoon laten lopen maar ook strekken, stuiteren, smelten, opblazen, dingen absorberen en omvormen tot andere wezens. Daarnaast moet je ook nog eens al die mutantjes in de gaten houden die met honderden tegelijk uit alle hoeken en gaten van het beeldscherm komen kruipen. De besturing is vrij traag dus maak je borst maar eens flink vochtig. Ik vond Super Putty een zeer moeilijk spel dat flink wat oefening en behendigheid vereist. Misschien is het daarom wel een uitdaging? BubbleGum forever!

THOMAS




Dweezil breekt in

RAPPORT







TENMINSTE SPEELBAAR TOT DRIE MAANDEN NA AANKOOP

AKTIE / TAKTIEK



SUPERNES

Prijs: ƒ 129,- • Fabrikant: System Three Arcade Software ltd.

REVIEW

ART OF

Het verhaal is zo langzamerhand wel bekend denk ik. Karate-grootmeester Sakazaki heeft zijn vrouw verloren in een dubieus auto-ongeluk. Verslagen door verdriet en schuldgevoel verdwijnt hij en laat zijn zoon en dochter, Ryo en Yuri, alleen achter. Om een onverklaarbare reden wordt Yuri gekidnapped door Mr. Big en zijn bende. Ryo, die sinds hij een vuist kan maken getraind is door zijn vader, is vastberaden om haar te gaan bevrijden. Uiteraard doet hij dat niet alleen maar in het gezelschap van Robert, zijn beste vriend en grootste rivaal. Kun je het nog een beetje volgen?


Het gebroken gezin in betere tijden

ER IS MEER...

Art Of Fighting stamt nog uit het pre-Mortal Kombat tijdperk. Toen het spel een kleine twee jaar geleden zijn intrede deed in de arcade was het een grote favoriet. Om het voor de consoles wat gebruikersvriendelijker te maken zijn echter de close-ups verdwenen en is het nu gekortwiekt tot een recht-toe-recht-aan vechtspel dat zich zeer makkelijk laat vergelijken met Streetfighter. Alle negen vechters zijn uitgerust met drie standaard 'special moves', maar er blijkt meer te zijn dan dat wat men met het blote oog kan waarnemen.

BONUS VOOR DE GEEST

Waneer je in de Story mode tegen de computer vecht krijg je tussen de matches door extra gegevens over special moves die niet in de handleiding zijn opgenomen. De twee belangrijkste zijn de super vuurbal van Ryo en Robert (naar voren, naar achteren en dan onderlangs 180 graden naar voren afrollen) en de Ryukoranbu van Karate (90 graden naar voren afrollen in combinatie met de R- en de X-knop). Deze beide moves eisen meer dan de helft van je tegenstanders' energie op en het mooiste is dat je ze ook kunt gebruiken wanneer je in de 2 player mode je krachten met een vriendje meet. De R-knop is sowieso handig bij het vechten in dit spel. Wanneer je deze, nadat je een normale schop hebt uitgedeeld, indrukt kan je opponent rekenen op een keiharde trap op het hoofd. Ook verborgen tussen de matches zijn enkele bonusrondes waarmee je jouw fysieke en spirituele kracht kunt opschroeven. Wanneer je al deze lesstof goed tot je neemt kan niets jou meer in de weg staan om vechtkunsten met de grote K af te leveren.



RYUHAKU TODO

Aartsrivaal van Ryo's vader en een gevaarlijk individu. Zijn vechtstijl is ontleed aan die van de Samurai. Hoewel er met het blote oog geen wapen te zien is presteert Todo het toch je danig te verwonden met zijn denkbeeldige zwaard (afrollen naar voren plus punch).

LEE PAI LONG

Grootmeester in het Chinese Kempo, een vechttechniek waarbij men met behulp van op de vingers bevestigde messen het bloed onder de nagels van de tegenstander vandaan haalt. Lee is razendsnel en springt hoger dan elke andere vechter in dit spel.



RYO SAKAZIKA

De held van het spel. Hij heeft het hoofd van een Friese boer maar de naam van een Japanse judoka; een mysterieuze combinatie die vooral zijn tegenstanders misleidt. Zijn techniek komt nauw overeen met die van Ryu (kan geen toeval zijn). Oppassen dus.



ROBERT GARCIA

Het Italiaanse vriendje van Ryo die absoluut de prijs wint voor de slechtstgeklede vechtkunstenaar. Desondanks is hij een absolute favoriet. Hij vecht hard maar rechtvaardig. De vraag blijft of hij met zijn "Italians Do It Better" T-shirt op zijn vechttechniek doelt.

MR. BIG

De één na laatste tegenstander is twee koppen groter en bloedje link. Deze kale pooier, die de ontvoering van Yuri op zijn geweten heeft, doet niet al te veel moeite om jou naar de eeuwige judomat te sturen. Hij wacht in al zijn koelheid af totdat jij een fout maakt. "The best offense is defense."

RAPPORT

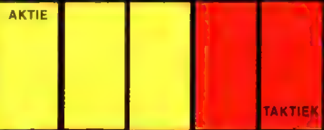
GRAPHICS 9,0

GELUID 9,0

 Verschillende goed te bedienen vechters

 Veel moves

TENMINSTE SPEELBAAR TOT VIJF MAANDEN NA AANKOOP





Power Premium

FIGHTING

JACK TANNER
Deze oneigelijke broer van Paul de Leeuw heeft zich aangesloten bij Mr. Big zijn bende in de hoop zijn gevoel voor humor te bewijzen. Terwijl hij om de haverklap probeert jouw 'spirit' te verminderen kun jij ongestoord op hem in hakken.

JOHN CRAWLEY
"De landmacht, zo gek nog niet." Zeker niet wanneer je, zoals John, sleutelbenen en galstenen verzamelt. Deze keiharde en moordlustige tegenstander heeft slechts één zwakke plek en dat zijn z'n voetbalknietjes. Een paar ongenadige trappen op deze kwetsbare botkonstruktie en onze vriend kan zich enkel nog maar middels de 'tijger-kruip' vervoeren.



KARATE
De eindbaas en de best getrainde vechtkunstenaar. Alle 36 fatale plaatsen op het menselijke lichaam kent hij op zijn duimpje en aan het formaat van zijn reukorgaan te oordelen is hij liefhebber van de geur van dood en verderf.
Alleen echte vechtersbazen zijn in staat hem te verslaan.





KING
Travestie is een terugkerend element in de vechtspelletjes. Ook hier kon de als man vermomde vrouw niet ontbreken. Deze dame/heer werkt als portier in een chique club en is een niet te onderschatten tegenstander. Laat je ogen vooral niet van haar prachtige benen afdwalen, dan kan dodelijk zijn.

MICKEY ROGERS
Is rechtstreeks uit de straten van Brazilië gevlucht om in South Town een nieuw leven te beginnen. Hij heeft vuisten als aambeelden maar speelt met de voetjes niet veel klaar. Zolang je ervoor zorgt dat hij de kans niet krijgt om je te raken is het een eitje.



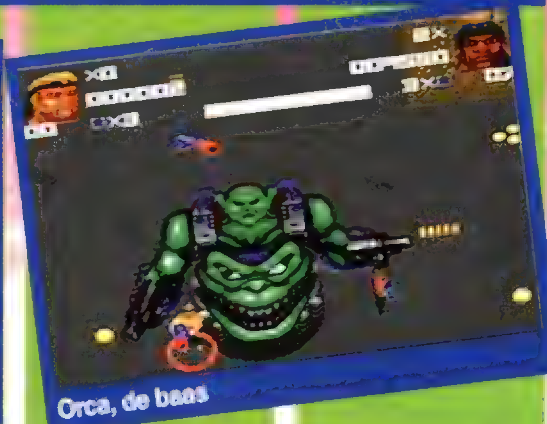
Over Art Of Fighting kan ik kort zijn: het is een waanzinnig goed spel. Het vecht heerlijk en ook het gebruiken van de diverse special moves kost niet veel moeite. Een ander pluspunt is de mogelijkheid om de spirituele kracht van je tegenstander tijdens het gevecht door pesterijtjes af te zwakken en het zo voor hem onmogelijk te maken één van zijn special moves te gebruiken. Voor ervaren vechters zal het niet al te veel moeite kosten om Art Of Fighting onder de knie te krijgen. Wat wel moeilijk is, is om er vervolgens van af te blijven. De Mona Lisa onder de vechtspelletjes. KEES

SUPERNES
Prijs: ƒ 179,- • Fabrikant: Takara

TOTAL CARNAGE

Dit is een oproep aan alle vechtlustige spelverslaafden die niet op een mensenleventje meer of minder kijken als het doel is de wereldvrede te bewaren. Dat het strijdtoneel wederom bijzonder veel wegheeft van de Moeder der Vijanden Irak, mag de pret niet drukken. Integendeel, het conflict met dit land behoort immers al tot het verleden en mag dus ongestraft nog eens flinterdunnetjes digitaal worden overgedaan.


Mutanten mania


Orca, de baas

CARNAGE IN KOOKI-STAN

Het verhaal is als volgt: kapitein Carnage en majoor Mayhem worden in het land Kookistan gedropt om een aantal missies uit te voeren met als uiteindelijk doel de wrede dictator Generaal Akhboob ten val te brengen. Dat de twee ijzervreters hierbij onderweg een aantal obstakels uit de weg moeten ruimen spreekt natuurlijk vanzelf.

HOE VERDER HOE WREDER

Mayhem en Carnage beginnen eenvoudig met ieder een machinegeweer. Het spel scrollt in alle windrichtingen en de view is top-down, alsof je het strijdtoneel vanuit een spionagesatelliet gadeslaat. Aanvankelijk hebben de twee soldaten het niet al te moeilijk met de klunzige tegenstanders, maar hoe verder je komt hoe wreder de tegenstand wordt. Daarom liggen er onderweg een aantal zware wapens klaar om de vijandelijke strijders op een koekje van eigen deeg te trakteren.



Generaal Akhboob


Oops! Boobytrap

Deze power-ups zijn echter beperkt houdbaar, dus verspil geen tijd met kleiduiven schieten. Als je goed uit je doppen kijkt, kom je af en toe ook een warpzone tegen. Schroom niet om hier direct in te duiken, het bespaart je een vermoeiende, kramp veroorzakende slachtpartij, die je alleen maar extra levens kan kosten.

VLAMMENWERPENDE MUTANTEN BEULEN

De tegenstand varieert van eenvoudig kanonnenvoer en vlammenwerpende mutantenbeulen tot pantserwagens en een heuse SCUD-lanceerinrichting. Alsof dat nog niet genoeg ellende geeft, hebben de softwareboeren van Malibu Games het ook nodig gevonden om een aantal bonus-stages in het spel te programmeren. Je bereikt ze eveneens door de blauw-oranje warpzones in te duiken. De bonus-stages zijn bijzonder moeilijk succesvol af te ronden. Een voorbeeld: terwijl je geacht wordt een aantal lukraak gedropte tijdbommen onschadelijk te maken, komen er drie verschillende soorten vijanden op je af en alsof dat nog niet genoeg is, scheurt er ook nog om de paar seconden een rupsvoertuig uit de garage, precies op de plaats waar jij net voor explosieven opruimingsdienst speelt.

RAPPORT

GRAPHICS 8,0

GELUID 8,0

▲ Veel verschillende wapens

▲ Brooya baas

▼ Hopeloos veel vijanden naarmate je vordert

TENMINSTE SPEELBAAR TOT SOLDIER OF FORTUNE UITKOMT



8

Total Carnage is absoluut een heerlijke 'schiet-om-naar-de @#$N'. De aktie is zenuwslopend als een gasaanval en gasmaskers worden helaas niet bijgeleverd. De eerste baas was voor de ondergetekende speltester meteen al zó brooya, dat ik huilend mijn collega Kees moest vragen om het karwei af te maken. Nog een pluspunt is dat je niet door kogels van je medespeler getroffen kunt worden. Een bijkomend nadeel daarvan is weer dat de vijandelijke projectielen nauwelijks te onderscheiden zijn van die van je maatje. Maar ja, waar gehakt wordt vallen spaanders en hakken is the name of this game.

MICHAEL

SUPERNES

Prijs: ƒ 149,- • Fabrikant: Malibu Games

MR. NUTZ

Wie vindt dat het buiten koud is moet niet zeuren. Mr. Nutz kampt namelijk met nog een groter probleem: Yeti, de verschrikkelijke sneeuwman wil van de aarde een gigantisch bevroren koninkrijk maken. Natuurlijk wil het afschuwelijke beest, met een smerige knoflook-adem, heerser worden van dat nieuwe koninkrijk. Het voordeel van Mr. Nutz is dat hij een super eekhoorn is en de moed bezit hier een stokje voor te steken!


Nutz versus de holle dolle boom


Stelletje eikels!

JE NUTZ OF JE LEVEN

Ok, ik besluit een gokje te wagen om voor de zoveelste keer de wereld te redden. Mr. Nutz blijkt een kei te zijn in het om zeep helpen van vijanden door ze met eikels te bekogelen. Mooi, eikels verzamelen dus. Andere manieren om tegenstanders uit te schakelen zijn het zwiepen met zijn enorme staart of door vakkundig bovenop ze te springen. Tot dusver een eitje, of liever eikeltje...


Time to go nutz


Van de tak op de hak

GROENTE-WALS

Fase 1 bestaat uit het springen van boom tot boom (waar heb ik dit meer gehoord?) en het onschadelijk maken van tomaten, prei-ballerina's, engeltjes en spinnen. De eindboss bestaat uit Mr. Spider, een achtpotig monster waar je zo'n stuk of tien keer op moet springen voordat hij het loodje legt.

DOODLACHEN IS 'N SERIEUZE ZAAK

Fase 2 is al meteen een stuk moeilijker: de slechteriken kunnen nu vliegen en ze komen je achterna. Het zijn er veel meer en de sprongen die je moet maken zijn moeilijker. Het is de bedoeling dat je via de bomen naar boven klimt om bij een open vlakte aan te komen waar een huisje staat. Binnen begint fase 3. Ga via een rioleringsbuis naar een vulkaan. Aangekomen bij fase 5 merk je dat doodlachen een serieuze zaak is. De finale is fase 6, die eindigt in een face-to-face gevecht met de duivelse Yeti.



Mijn eerste indruk was: 'oh jee, het zoveelste platformspel.' Echt veel is daar niet aan veranderd. Mr. Nutz is leuk, maar weinig origineel. Grafisch is goed werk geleverd, maar het geluid beperkt zich tot een lullig deuntje en een nichterig 'Ooh' als Mr. Nutz of een tegenstander geraakt wordt. Een uitdaging is het wel: met zijn 30 niveaux (elk van de 6 fases bestaat uit 4 levels en een basslevel) heeft Mr. Nutz een aardige houdbaarheidsdatum.

BJORN

RAPPORT

GRAPHICS 8,0

GELUID 6,8

▲ Mr. Nutz is cool

▼ Suf geluid

▼ Erg origineel

TENMINSTE SPEELBAAR TOT DRIE MAANDEN NA AANKOOP



7¹

SUPERNES

Prijs: ƒ 159,95 • Fabrikant: Ocean

SUPER WIDGET



Super Widget is een goed spel dat niet snel zal vervelen. Dat komt hoofdzakelijk doordat Widget de mogelijkheid heeft om van gedaante veranderen zodra hij een mutatiemunt tegenkomt. Zijn mogelijkheden veranderen en daar moet je als speler van het spel dan ook rekening mee houden. Alle kenmerken van een goed platform spel zijn in Widget verenigt: je kunt extra levens verdienen, er zijn bonus niveaus, passwords aan het eind van ieder hoofdlevel, ervaringspunten, een tijdslimiet en ga zo maar door. Verandering van spijs doet eten en Super Widget loopt daar van over: spelen dus! THOMAS

Het schijnt dat wij, alle mensen die op deze aardkloot rondlopen, zorgvuldig in de gaten worden gehouden door een buitenaardse organisatie die zich World Watchers noemt. Deze World Watchers zijn afstammelingen van een ras dat ooit leefde aan de andere kant van ons Melkwegstelsel, maar nu slijten zij hun dagen als een soort Melkwegpolitie. De taak van World Watchers is namelijk om al het kwaad dat op de bewoonde werelden in onze Melkweg de kop opsteekt, tot aan de wortels uit te roeien. Deze gasten houden niet van half werk dus pas maar op dat je in de toekomst niemand tegen het lijf loopt met de naam Widget. Hij kent geen medelijden.

EINDEXAMEN: RED DE AARDE

Widget is een World Watcher in opleiding. Het enige dat hem nog in de weg staat om toe te kunnen treden tot het World Watchers Corps is een laatste examen. Als hij deze met goed gevolg aflegt mag hij zichzelf een volwaardig Wereld Specialist noemen en er zelfstandig op uit trekken om het onrecht, waar dan ook, te bestrijden. Het lullige aan dit examen is alleen dat hij enkele missies moet uitvoeren die behoren tot de moeilijkste die ooit hebben bestaan. Maar Widget heeft er geen moeite mee. Hij is er van overtuigd dat hij de missies zal volbrengen en zo het groeiende kwaad op de Aarde kan vernietigen, het uiteindelijke doel van zijn examen.

AANPASSEN OF VERLIEZEN

Widget behoort tot een ras dat zeer geschikt is om als Melkwegpolitie te fungeren. World Watchers hebben namelijk de eigenschap om van gedaante te kunnen veranderen. Dat is natuurlijk enorm handig als je steeds op een andere wereld in de Melkweg wordt ingezet. Je past je aan aan de omgeving en aan je tegenstander. Widget heeft de beschikking over een hele voorraad van verschijningen: de zogenaamde 'sterke vorm' als robot en krachtpatser, de 'beenvorm' als struisvogel en spin, de 'marine vorm' als krab en octopus, de 'vliegende vorm' als draak en schotel en de 'ridder vorm' als ridder en centaurus. Elke verschijning heeft weer zijn eigen kenmerken en het is aan de speler om te bepalen in welke vorm Widget het best zijn tegenstanders te lijf kan gaan. Als Widget zichzelf is dan stelt hij, hoe pijnlijk het ook voor hem is, niets voor; een klein paars mannetje met een redelijke linkse uppercut als wapen. Tijd voor veranderingen dus!

STREBER WIDGET

Widget's grote vijand is Ratchet, die samen met Dr. Dante en een heel leger van misvormde mutantjes uit is op het hoofd van ons studentje. Ik vrees echter dat Ratchet wat eerder had moeten opstaan vandaag, want Widget is in vorm en vastbesloten om te slagen voor zijn examen!



Lollig ventje hè!


Link slootje


Schattige eindbaas

RAPPORT

GRAPHICS 8,0

GELUID 7,5

▲ Veelzijdig spel

▲ Behoorlijk moeilijk

▼ Mooie graphics

TENMINSTE SPEELBAAR TOT VIJF MAANDEN NA AANKOOP



8,5

SUPERNES

Prijs: ƒ 159,95

Fabrikant: Atlus co., ltd. / Zodiac Entertainment

SONIC 3



Op de Consumer Electronics Show was het dringen. Niet alleen bij de ingang, maar vooral voor de Sonic 3 monitors. Er was namelijk nogal wat belooft: Sonic 3 zou beter, sneller, groter en leuker worden dan Sonic 2. Daarnaast zou er een competitiemode ingebouwd worden zodat twee spelers tegen elkaar konden spelen. Met plechtige bombarie is dan ook de 3rde van de 3rde (3 maart) gedoopt tot officiële `Sonic 3 Dag'. Dan wordt het spel officieel in Europa geïntroduceerd. Wij, en dus jij, kregen een voorproefje van wat je te wachten staat.



I'm back!

NIEUWE STOEL NODIG?

Dus jij dacht dat Dr. Robotnik verslagen was? Heb je weken en weken achtereen de joypad tot moes geslagen, je stoel versleten en je vrienden verwaarloosd. Vloekend, tierend en scheldend kom je dan aan bij het laatste level van Sonic 2. En jawel. Met een triomfantelijke, vermoeide glimlach op je gezicht vertel je trots tegen je vrienden dat jij het onmogelijke heb bereikt: je hebt de Death Egg Machine van Dr. Robotnik vernielt!

MISSCHIEN WEL ETEN!

Ha! Droom maar lekker verder! Dr. Robotnik is back, met een vernieuwde machine die speciaal is ontworpen om Sonic voor eens en voor altijd de vernieling in te helpen. Ga dus maar weer zitten in je versleten stoel en vloek rustig verder want deze keer kom je er niet zo makkelijk vanaf. De 16 Meg cartridge van Sonic 3 zit boordevol nog moeilijkere en nog grotere levels en spectaculaire 3D bonus levels. Gelukkig is er een savegame functie, zodat je een uurtje per dag even kan uitrusten, even de benen strekken. Misschien zelfs wel een hapje eten. Dit wordt je grootste nachtmerrie!

VERGETEN EILANDBEWONER

Mijn Sonic 3 avontuur brengt me in de wereld van `The Floating Island'. Dit is de mysterieuze plaats waar Dr. Robotnik zijn Death Egg aan het reanimeren is. Op het eiland liggen de bekende, machtige Chaos Emeralds en het enige middel om de dwaze dokter te stoppen is om deze edelstenen te bemachtigen. Het probleem is dat Knuckles, een aardvark oftewel mierenegel, deze edelstenen heeft. Hij is de enige nakomeling van een vergeten beschaving die vroeger het eiland bewoonde. Dr. Robotnik is al zo sluw geweest om Knuckles te overtuigen dat Sonic en Tails dieven zijn is en dat zij de Chaos Emeralds willen stelen. Knuckles zal dan ook alles doen om dit te voorkomen!

RETURN OF THE ROBOTS

Op het eiland zijn zes nieuwe Zones: Angel Island, Hydro City, Marble Garden, Carnival Night, de Ice Cap Zone en de Launch Base. Alle Zones hebben twee enorme Acts, met de verschillende routes en geheime sluipgangen die je ondertussen wel gewend bent van Sonic. Sonic en Tails moeten aan het einde van elke Act een reïncarnatie van Robotnik verslaan.

KAUWGOMBALLEN EN WERELDBOLLEN

Naast de standaard Power-Up monitors zijn er drie nieuwe monitors. De originele `shield-monitor' is er niet meer, daarvoor in de plaats zijn nu de fire-shield, water-



Uitgespuugd!



Pas op voor stroomversnellingen



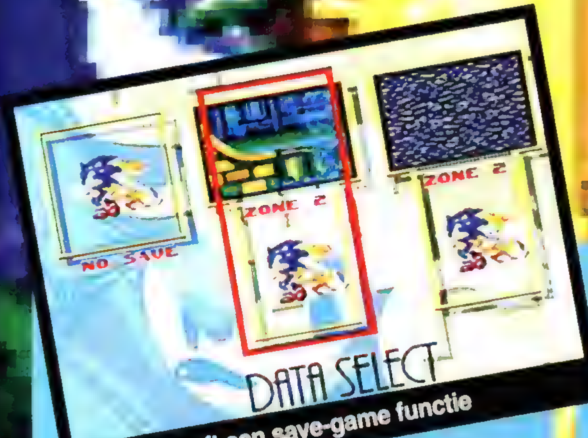








Knuckles, de nieuwe ster aan het Sonic firmament



Sonic 3 heeft een save-game functie

shield en electric-shield. Elk shield geeft Sonic een nieuwe special move en beschermt hem tegen inkomend geweld. Met bijvoorbeeld de water-shield hoeft Sonic niet meer onder water te blijven. Naast nieuwe monitors zijn er ook nieuwe Bonus Rounds en een nieuwe special stage! Tijdens de Special Stage schuur je met volle snelheid over een gigantische wereldbol terwijl je moet proberen om blauwe ballen te pakken en rode te ontwijken. Lukt je dat, dan kun je proberen een Chaos Emerald te pakken te krijgen. En ja, je hebt alle Chaos Emeralds nodig om het einde van het spel te bereiken! De Bonus Rounds kan je vinden door geheime kamers in te gaan met gigantische ringen er in. Hierin stuit Sonic op een enorme kauwgombalmachine om verschillende Power Ups te pakken.



It's a bird! It's a plane! It's Sonic 3!



Supersonische Sonic stuift jet voorbij

WIE IS DE BESTE?

Wil je de uitdaging met z'n tweeën aangaan dan heb je drie mogelijkheden: de Grand Prix, Match Race of Time Attack. In de Grand Prix race je door vijf Zones: Azure Lake, Balloon Park, Chrome Gadget, Desert Palace en Endless Mine. Je kan spelen als Sonic, Tails of Knuckles. In Match Play kun je tegen elkaar spelen in de Zone naar eigen keuze. Probeer je de Time Attack dan moet je het opnemen tegen de computer.

RUG NAAR HET PUBLIEK

Aan de graphics is veel gedaan. De Sonic-fanaten die genoeg hebben van het silhouet van Sonic kunnen nu hun hart ophalen: Sonic is nu van alle kanten te zien. Speciale gezichtsuitdrukkingen en transformaties maken Sonic 3 een stuk leuker om te zien dan Sonic 2. Bijvoorbeeld als Sonic en Tails uit de wildwaterbaan van Hydro City worden gespoten is de angst voor het koude water van hun gezicht af te lezen. Sonic kan nu waterskiën, rondjes rennen op een tol, een vliegende start maken en de verschillende special moves hebben allemaal een ander grafisch effect. Prachtig zijn ook de Special Stages, waar je Sonic en Tails van achteren ziet (niet netjes, met je rug naar het publiek!) en in 3D. Let ook eens goed op wat er gebeurt bij de anti-zwaartekrachtvelden en storm-veroorzakende ventilators!



De bekende loopings zijn er weer volop!











Sonic 3 is sneller, beter en groter dan Sonic 2! Het spel is niet alleen grafisch enorm verbeterd maar ook de actie, het avontuur! Wat kan ik aan het bovenstaande verhaal nog toevoegen? Misschien ga ik op Sonic 3 Dag wel champagne in plaats van koffie uit mijn Sonic-koffiekop drinken. Conclusie: Sonic blijft leuk, wordt zelfs leuker! Complimenten aan Sega die dat toch telkens weer klaar weten te spelen.

BJØRN

SEGA MEGADRIVE
Prijs: ƒ 159,- • Fabrikant: Sega

ETERNAL C

Eternal Champions moet het helemaal gaan worden; Het vechtspel van 1994. Nooit eerder bevatte een vechtspel zoveel special moves en spelvariaties. Ook bij het schrijven van de verhaallijn is ditmaal iets meer fantasie gebruikt dan dat normaal bij 'beat'm ups' gebeurt.



Eternal Champions is inderdaad een geweldig spel. Veel vechtspelletjes worden na langdurig spelen voorspelbaar en dus saai. Maar dankzij de 'artifical intelligence' en de hoeveelheid 'special moves' is verveling op korte termijn bij dit spel uitgesloten. De futuristische setting en verhaallijn geven Eternal Champions ook een extra waarde. Maar de medaille heeft ook nog een andere zijde; de grote hoeveelheid aan mogelijkheden maakt dat het vechten soms verwarrend is. Zeker wanneer je met een drieknoppige joystick speelt is het moeilijk de vrij ongebruikelijke knoppencombinaties à la minuut uit je vingers te toveren. Wanneer je je niet specialiseert in één character kun je het wel schudden. Maar dat kan de echte fanaten natuurlijk niet storen. De slotconclusie is dan ook dat Eternal Champions een briljant spel is. Net als een goede fles wijn dient zij echter eerst te rijpen alvorens men ten volste van haar kwaliteiten kan genieten.

KEES

RAPPORT

GRAPHICS 9,5

GELUID 7,5

▲ Ongekende hoeveelheid mogelijkheden

▲ Ook te spelen met de Activator

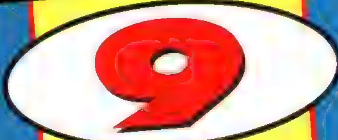
▼ Te veel fratsen

▼ Middelmatig geluid

TENMINSTE SPEELBAAR TOT VIJF MAANDEN NA AANKOOP

AKTIE — TAKTIEK

9





Blade vs. Shadow



Xavier vs. Slash



Rax vs. Trident

VECHTEN TOT HET LEVEN

Van negen 'martial arts'-deskundigen uit de toekomst en het verleden krijgt er één de kans om uit zijn of haar onrechtvaardige dood te herrijzen. Het enige wat die persoon daarvoor moet doen is de andere acht vechtkunstenaars en de huidige 'Eternal Champion' verslaan. Degene die dat presteert wordt terug (of vooruit) geworpen naar het moment vlak vóór zijn of haar dood. Wie de kracht heeft om te winnen heeft ook de kracht om in leven te blijven en te trachten iets te veranderen aan deze wereld waarin het evenwicht tussen het goede en het kwade uit balans is.

WOORDENSTRIJD

Alle negen kandidaten zijn uitgerust met minstens acht 'special moves' en een veelvoud aan 'gewone moves'. Eén van mijn favoriete is de belediging. Wanneer jij je tegenstander vernedert of uitscheldt verliest hij innerlijke kracht. Dit betekent dat het effect van zijn aanvallen vermindert. Vechten in 'Eternal Championship' vergt onder andere daarom niet alleen snelheid en reactievermogen maar ook een flinke dosis taktiek.

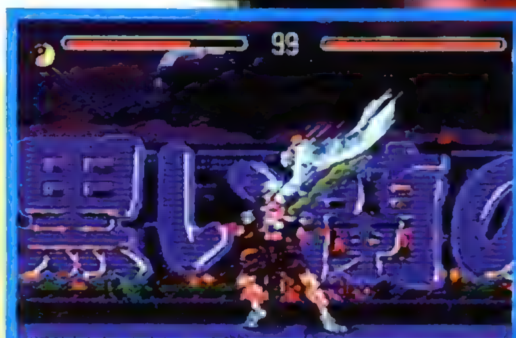
HOLO-KNOKKEN

Aangezien het beheersen van al deze heerlijkheid geen kattepis is wordt iedere aspirant-Eternal Champion vriendelijk doch dringend verzocht de Training Room te bezoeken. Daar kun je de basisprincipes onder de knie proberen te krijgen. De training bestaat uit drie gedeeltes: het vernietigen van metalen ballen die in een steeds hoger tempo op je afgevuurd worden, het vechten met een hologram van een tegenstander naar

SEGA MEGADRIVE

Prijs: ƒ 179,- • Fabrikant: Sega

HAMPIONS



Midknight vs. Larcen

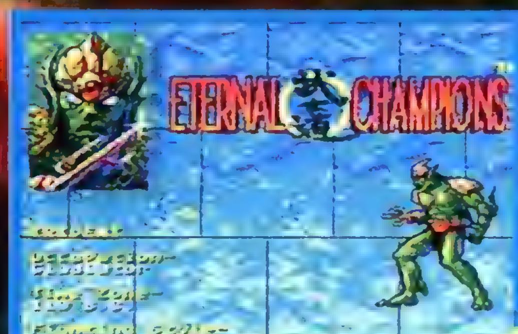
keuze (om zo het effect van de verschillende moves te meten) en het daadwerkelijk knokken met een tegenstander wiens 'skill level' lager is dan dat van jou.

VECHTERS MET EEN VERHAAL

Een ander leuk extraatje bij 'Eternal Championship' is de uitgebreide achtergrondinformatie die over het kampioenschap en haar kandidaten gegeven wordt. Geen lullig paragraafje over verzuurde vriendschap of een verdwenen vader maar ellenlange psycho-analyses en biografische gegevens. Aangezien er hier geen ruimte voor is om al deze wetenswaardigheden neer te pennen zal ik het bondig houden.

DOODSVERHALEN

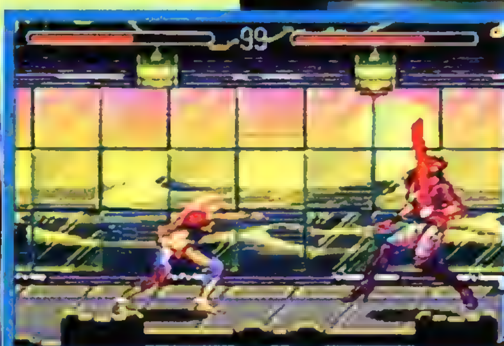
Blade leefde tot het jaar 2060. Hij was een politie-agent met één manke: zijn opvliegende humeur. Dat ook de rede van zijn ontslag. Hongerig naar aktie verhuisde Blade naar zijn geboorteland Syrië alwaar hij als premiejager de dood vond (en met hem trouwens de rest van de wereld). Jettta was tot 1899 een circusacrobaat die in China tijdens een opstand stierf. Toen in de jaren twintig de georganiseerde misdaad de meeste touwtjes in handen had was Larcen de befaamdste inbreker. Hij kwam om bij een explosie toen hij een bom plaatste in een ziekenhuis. Veertig jaar later was het de beurt van de krankzinnige maar geniale wetenschapper Midknight om af te reizen naar het dodenrijk. Ninja-moordenares Shadow is vorig jaar vermoord door een concurrent. Oerman Slash was één van de meest intelligente mensen in zijn tijd (700 voor Christus). Helaas was het ook zijn brein dat hem uiteindelijk de kop kostte. Zijn bijdehante opmerkingen werden hem door zijn stamgenoten niet in dank afgenomen. Zij stenigden hem de dood in. Ook de middeleeuwse tovenaar Xavier moest het ontgelden vanwege de agressie die zijn bovenaardse intelligentie bij zijn tijdgenoten opriep. Trident de zeemeerman wiens hand vervangen was door een drietand zag eerst zijn volk in Atlantis ten ondergaan alvorens hij zelf door de Romeinen werd vermoord. Driehonderd jaar na de ondergang van de wereld door het toedoen van Blade, liet Rax zich op een uiterst pijnlijke manier ombouwen tot Cyborg. Dat was de enige wijze waarop hij mee zou kunnen doen aan de vechtkampioenschappen, ware het niet dat de organisatie hem om zeep hielp uit angst voor zijn overwinning.



Biografie van Trident

ECHTE VECHTKUNSTEN

De vechttechniek van alle negen 'characters' is gebaseerd op bestaande 'martial arts'. Blade is gespecialiseerd in Kenpo, Rax is een Muay Thai Kickboxer, Midknight kan Jeet Kune Doo, Xavier doet het met Hapkido Cane, Shadow is down met Taijutsu, Jetta maakt gebruik van Pentjak Silat, Larcen beheerst Kung Fu, Trident prefereert het Braziliaanse Capoeria en de oermens Slash houdt het simpel en gebruikt alles wat pijn doet. Wanneer je al deze professionele moordenaars uit je weg hebt geruimd krijg je eindelijk de kans om 'Eternal Champion' te worden. Het enige wat er nog tussen jou en die titel staat is de huidige titeldrager.



Shadow vs. Jetta



THE ETERNAL CHAMPION

EÉN KANS TEGEN DE KAMPIOEN

Het unieke aan dit spel is dat je maar één kans krijgt om deze mysterieuze ninja te verslaan. Geen 'continue's' en tweede kansen, het is kaal of kammen met deze vent. Zijn techniek is beestachtig. Waar je vooral voor moet oppassen zijn z'n explosieven en z'n dodelijke uppercut. Wanneer de 'Eternal Champion' onzichtbaar dreigt te worden kan ik je van harte aanraden het op een lopen te zetten, want verder kun je er niets tegen doen. Lukt het je niet om de gemaskerde man te vloeren, dan kun je je troosten aan je eigen unieke ondergang want die is bij ieder 'character' anders.

VECHTEN MET HULPSTUKKEN

De echte waaghalsen nemen natuurlijk geen genoegen met de 'gewone' vechtpartijtjes. Voor hen is de 'Battle Room' gereserveerd; een gezellige postmoderne schuilkelder waar je je krachten kunt testen op een tegenstander naar keuze. Als extra verrassing kun je hier een keuze maken uit een zestiental projectielen, of een combinatie daarvan, die gedurende het gevecht worden afgevuurd. Klinkt als dolle pret, of niet soms?

ROBOCOP 3

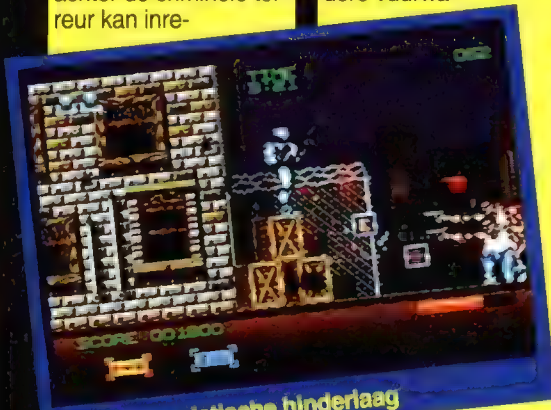


Robocop, wie anders?

Het verhaal van Robocop 3 is zo oud als deze vergelder zelf. Criminelen terroriseren de Cadillac Heights, een buurt waar je je als gezond mens niet laat zien. Om de terreur van de zwaarbewapende randgroepjongeren de kop in te drukken stuurt politieburo Zuid haar geheime wapen, Robocop. Deze geautomatiseerde homo-sapiens stevent vastberaden en slechts bewapend met een enkelschots vuurwapen op het hart van het kwaad af.

LIJFSTRAFFEN VOOR DE PUNKERS

Alvorens hij het brein achter de criminele terreur kan inrekenen moet hij zich eerst een weg banen langs de Splatter Punkers. Met bazooka's en een arsenaal aan andere vuurwapens trachten zij op hun beurt de handhaver van de wet tegen te werken. Wanneer deze schooiers hun lijfstraffen hebben geïncasseerd is het tijd voor de volgende fase.



Een amateuristische hinderlaag



Grasmaaier op hol

RIOOLCOP

Ditmaal is de opdracht om het hoofdkwartier van Rehab te vernietigen, een gevecht dat in de lucht uitgevochten moet worden. Robocop vervoert en verdedigt zich middels een 'indrukwekkend' Jetpack tegen de luchtaanvallen van de Rehab. Als je denkt dat je na dit bloedige gevecht je duimen even rust kunt gunnen, heb je het mis. Nu is het zaak dat je de sleutels van de riolering vindt want dat is de enige beschikbare vluchtroute. Eindelijk in de riolering aanbeland sta je oog in oog met Otomo, de eindbaas van het vierde level.

WEG MET HET SPEL/ GESPUIS

Het vijfde en zesde level zijn gereserveerd voor het arresteren van de kingpin die aan het hoofd staat van al het gespuis. Ook bij dit gevecht kun je het beste gebruik maken van de jetpack. Natuurlijk wachten ook hier eindbazen op jouw komst maar wanneer je zover gekomen bent hoeft dat geen probleem meer te zijn. Het gespuis ingerekend? Dan kun je met een gerust hart het spel het raam uitflikkeren.



Continue? Waarom zou je?

RAPPORT

GRAPHICS 6,0

GELUID 7,0

- Zeer beperkt
- Saai
- Weinig spectakel

TENMINSTE SPEELBAAR TOT JE DE FILM ZIET

AKTIE — TAKTIEK

5⁵



Persoonlijk word ik dus echt niet warm of koud van platformspelletjes die zijn gebaseerd op speelfilms. Ze zijn overwegend saai en kunnen zelden tot nooit het succes van de gelijknamige film benaderen. Robocop 3 is op deze regel absoluut geen uitzondering. Het is een kil, fantasieloos en vooral dodelijk saai spel. Ik zie het als mijn plicht als spelrecensent om de mensheid te waarschuwen voor deze lage manier van geldklopperij. Laat je niet verleiden om je zuurverdiende geld uit te geven aan dit slappe excuus voor een computerspel.

KEES

MEGADRIVE

Prijs: ƒ 129,- • Fabrikant: Flying Edge

REVIEW

ROLLING THUNDER 3

Agenten Albatross en Leila zitten in Zuid-Californië en de zon schijnt. Net terug van één van hun geheime infiltraties genieten de twee van hun vrije weekend en ze snellen richting Santa Monica om een kleine vakantie door te brengen met surfen en zonnen. Geen vuiltje aan de lucht, zo lijkt het, hoewel het dikke smogdeken dat over de Sunshine State ligt anders doet vermoeden. Plotseling gaat het communicatie-horloge van Agent Albatross piepen.


Lock & load

VAKANTIEWERK

"Oh nee," verzucht Leila, terwijl ze uit de emmer met Kentucky Fried Chicken het laatste krokante vleugeltje pakt. "Dat zal toch niet het hoofdkwartier zijn met een of andere lauwe opdracht." Agent Albatross plugt het horloge in op de autoradio en een blikkerige stem begint hen toe te spreken: "Hallo kinders, hier spreekt WPCO headquarters. Jullie vakantie is hierbij beëindigd. Er heeft zich een noodsituatie voorgedaan en daarom ben ik gedwongen om alle beschikbare agenten van hun verlof te beroven. Gimdo, de leider van het Geldra terroristennetwerk heeft net zijn linkerhand, Dread, opdracht gegeven om een aantal aanslagen te plegen op cruciale industriële installaties door heel Californië. Het doel van jullie missie is om voor eens en altijd af te rekenen met de Geldra-bende. De laatstbekende lokatie waar Dread gesignaleerd is, is de olieraffinaderij en het komt erop aan om daar op tijd te zijn om te verhinderen dat deze meedogenloze terrorist de raffinaderij de lucht in laat vliegen. Veel geluk, einde van deze boodschap, WPCO Headquarters."



Shoot 'em up

HANDIGE HANDGRANAAT

Aldus begint het avontuur waarbij agent Albatross jaagt op de terroristenbende van Geldra. Bij het options screen staan een aantal speciale wapens tot je beschikking, waar je uit kunt



Cut 'em down

kiezen. De bazooka is mijn favoriet, maar het kan ook juist handig zijn om in plaats van een schietwapen bijvoorbeeld een handgranaat mee te nemen. De speciale wapens bedien je met de A-knop, maar onder de B-knop zit altijd je gewone pistool. Is de munitie van het speciale wapen opgebruikt, dan zul je het daarmee moeten doen, tenzij je een specialist bent in mesgevechten.

DE S VAN SCHIETEN

In elk level zit een deur met een 'S' erop. Achter deze deur ligt munitie voor het speciale wapen dat je aan het begin van het level gekozen hebt. Als je geen speciaal wapen hebt geselecteerd, dan krijg je een extra leven wanneer je de S-deur binnengaat. Er zijn een aantal verborgen levels in Rolling Thunder en de eerste is in level twee. Let goed op, het enige dat je hoeft te doen is schieten.

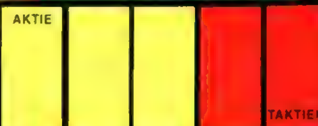
RAPPORT

GRAPHICS 5,0

GELUID 5,0

▲ Huilen, vloeken, braken

▼ Geen commentaar



AKTIE — TAKTIEK

4



Rolling Thunder 3 is absoluut de platformmisser van de maand. Geen sprankeltje originaliteit en de gebruiksaanwijzing is zo karig uitgevoerd, dat ik vermoed dat de schrijvers ervan eigenlijk ook niet wisten waarover ze nog iets konden vertellen. Ze prijzen de mogelijkheid om te schieten als je springt en het feit dat je ook omhoog kunt vuren wordt gebracht alsof het hier een nieuwe ontwikkeling betreft op het gebied van videospelletjes. Niets is minder waar, want Rolling Thunder 3 is juist een stap terug naar het stenen tijdperk van de electronische gameplay.

MICHAEL

MEGADRIVE
Prijs: ƒ 169,95 • Fabrikant: Namco

ZOOL

VOLTAIRE'S ADAGIUM

In het Engels bestaat het gezegde: "You've got ants in your pants." Het wordt gezegd tegen onrustige, opgefokte mensen. In het geval van Zool hebben we letterlijk te maken met een mier in een broek. De man is een zeer opgewonden standje en bovendien 'n gediplomeerd ninja uit de Nde Dimensie. Zool, het spel, werd in september 1992 voor het eerst uitgebracht voor de Amiga waarna het vele maanden nummer één op de verkooplijsten stond. De MegaDrive versie is identiek aan zijn voorganger en de makers willen het Amiga-succes minstens evenaren met deze nieuwe platformkraker.

Ergens far out in het intergalactische heelal heeft Zool een baan als de ambassadeur van positieve gedachten en moet hij het vrije gebruik van de fantasie verspreiden. Op een missie wordt hij door een meteorietenstorm gedwongen te crashen op een onbekende planeet waar de Evil Force, de Krachten van de Dodelijke Saaiheid -ene Krool en z'n knecht Mental Block- de dienst uitmaken. De Nde Dimensie, die overal bestaat, zelfs op aarde, heeft in Zool de beschermheer van de Creativiteit en hij zal het uiterste doen om zijn motto "Is het niet beter te leven in de stuiptrekkingen van de onrust dan in de doodsslaap van de verveling" in ere te houden. Hij stouwt wat rode peper in z'n achterste en zoef...

SNOEP SNEL EN VEEL!

De heroïse strijd vangt aan in de psychedelische Snoep Wereld. Overal wordt Zool omringd door Engelse drop, zuurstokken, chocolade watervallen en caramelplatformen (klinkt creatief!). Een druk op B en als een dolle stier stuift de fiere mier de geglazuurde heuvels op en af om door de talrijke vijanden al na drie aanrakingen in koolzuurbellen gezapped te worden. Wanneer hij onverhoopt in zijn razende vaart tegen een zwartwitte Z aanloopt krijgt hij opeens te maken met een tweede Zool in zijn kielzog. Het is Zooz, zijn vrouwelijke alter ego. Na één van de talrijke aanslagen is zijn tere kant onmiddellijk verleden tijd. De D-pad dient meer om de neurotische halve Zool in bedwang te houden dan om hem, met een 50% snoepscore, binnen de tijd naar het eindpunt te helpen.


Surfen op chocolade rivieren

HET ZWARTE GAT

Na vier sublevels en de Engelse einddropstaaf aan de kant geholpen te hebben mag Zool als bonus in z'n Zoolship even 'spaceje shoot 'm up' spelen. Dan volgt de knotsgekke Muziekwereld waarin menig omstander volslagen doldgedraaid kan worden door bij de piano op en neer te blijven rennen. Maar de tijd tikt genadeloos door en het vermogen tot creatief denken sijpelt langzaam maar zeker weg bij alle levende wezens in het universum. Als Zool niet opschiet wordt iedereen politicus.




Zie ik nou dubbel of wat?



Het 143e exemplaar in het dozijn platformavonturen. Je gaapt? Ja, sorry, maar die gemene Krool heeft een Mental Block in m'n hersenpan geplaatst. Zool mag dan even speedy zijn als Sonic, de vaart slaat eigenlijk nergens op omdat er zoveel obstakels zijn die zo snel opduiken dat het beter is het rustig aan te doen. En dat is nauwelijks mogelijk. Ook al zijn er tot en met vijf instelbare continues, activeerbare continuepunten in de levels en veel gevarieerde power ups en trucs, de chaotische opzet van het spel zal je menigmaal doen knarsentanden.

ADAM

RAPPORT

GRAPHICS	8,2
GELUID	7,5

- ▲ Pompende actie
- ▲ Geschikt voor de freaks
- ▼ Te freaky
- ▼ Een Sonic min

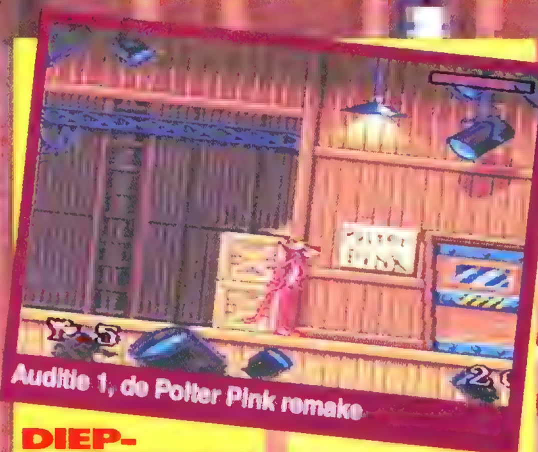
TENMINSTE SPEELBAAR TOT VIER MAANDEN NA AANKOOP

AKTIE — TAKTIEK

8[1]

Prijs: ƒ 139,- • Fabrikant: Gremlin/Electronic Arts

PINK GOES TO HOLLYWOOD


Auditie 1, de Polter Pink remake

De enigen die ik nog kan bedenken aan jeugdhelden die een videospel moeten ontberen zijn de Boze Wolf, Kuifje en Lucky Luke. Maar die zullen waarschijnlijk ook niet lang meer op zich laten wachten. De vraag blijft natuurlijk of de Pink Panther, de Clint Eastwood onder de cartoonhelden, nog zijn rolletje kan meespelen in de nieuwe entertainmentwereld waarin een loodgieter en egel de superhelden zijn. De interactieve Pink is gelukkig even onverstoorbaar als in zijn gloriedagen; hij wandelt nog steeds met coole tred door om hem heen ineenstortende werelden. OK, hij is wel wat ouder, wat strammer geworden.

DIEP-GRAVENDE KARAKTER ROL

Pink gaat naar Hollywood om een comeback als filmster te maken. (De rol is hem op het lijf geschreven.) Bij aankomst bij de studio's loopt hij per ongeluk een andere oudgediende, Inspector Clouseau -werkeloos gemaakt door Inspector Gadget- tegen het zwaarvoetige lijf. Uiteraard gaat deze, getraind als Pavlov's hond, onmiddelijk in de achtervolging. Ze verstoren audities op de filmsets van komende remakes van kaskrakers als Honey, I shrunk the Pink, Polter Pink en Cat on a hot Pink roof. Voor de welbekende scenario's van rennen, springen, duiken en weer opstaan hebben de twee veteranen geen script nodig. Pink in de hoofdrol en Clouseau als de tuffshit eindbaas voelen zich thuis in de regen van aspergesperen, de tocht door kalkoenedarmen, verdrinkend in de maagjus vechten tegen een ui. Klinkt vanouds, maar Pink is ook al weer een dagje ouder.


Creepy dudes en meekijkende schilderijen

UIT DE OUDE HOED

Uiteraard blijft de 'dude' avant le lettre uiterst onbewogen onder de hekseketels om zich heen.

Met de Pink Panther zijn begrippen als cool, base, down en lau uitgevonden. De gelouterde Pink blijft dus rustig. Er tikt geen klok mee dus relaxed wandelt hij sets af met het bokshandschoenpistool onder de vingerknop. Met beheerst gebruik van tweemaal snel de D-pad in L- of R-richting wil hij er nog wel een sprintje en een langere sprong uitwerpen. Wanneer het hem allemaal te veel wordt heeft hij tovertrucs achter de hand zoals bijvoorbeeld de actie stil zetten (behalve zichzelf) of hoogtes nemen door op het vliegend tapijt, ontsnapt uit de Aladdin studio, te stappen. Geroutineerd doet de Pink Panther al het stuntwerk zelf en valt daarbij honderden keren in de diepte. Al wil het lichaam niet echt meer luisteren, met veel levenswijsheid, geduld en eindeloze continues vordert het spel gestaag verder.


Uit Aladdin's studio gejat



RAPPORT

GRAPHICS 8,5

GELUID 9,0

▲ De koele Pink Panther-deun

▲ Goede graphics

▲ Pittig

▼ Arme controles

TENMINSTE SPEELBAAR TOT DRIE MAANDEN NA AANKOOP



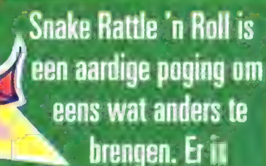
7⁹

Het zal je duidelijk zijn welk deuntje ik de afgelopen dagen voortdurend heb lopen neurieën. De oude tune uit de jaren zestig doet het nog steeds goed. Ik kan het na duizend loops nog steeds verdragen. Met dit spel is wel het historische meetpunt van een gros in het dozijn platformgetuimel bereikt. Het heeft een goed uiterlijk, de uitdaging is fors, de bestraffing mild, de beloningen en geheime kamers voldoende. Maar, met de vanouds rottig geprogrammeerde controles, steekt het spel niet boven de Bubsy's, Aero's, Hook's, Sparkster's, Zool's, Mr Nutz'n etc. van deze wereld uit. ADAM

MEGADRIVE
Prijs: ƒ 159,- • Fabrikant: TecMagik

SNAKE RATTLE 'N ROLL

Paniek op de planeet Serpentine. Uit de donkerste hoek van het heelal zijn Bigfoot en zijn duivelse Footmen gekomen om in het slangenparadijs de rust te verstoren. In een scheervlucht over het slangenhoofdkwartier hebben de indringers de koninklijke vlag van het dak van het paleis geplukt. Pas als de rovers met het vaandel hoog en droog teruggekeerd zijn op hun thuisplaneet, dringt het tot de slangen door wat voor een onherstelbaar verlies dit betekent voor de vrede op Serpentine.



Snake Rattle 'n Roll is een aardige poging om eens wat anders te brengen. Er is sprake van een 3-D wereld waar je schuin van boven op neer kijkt. De slangetjes bewegen vrij soepel, vooral als ze zoveel Knabbelknobbels hebben gegeten dat hun staart aangroeit. De lastige route waarlangs Rattle en Roll zich naar het einde moeten knokken maakt het spel speciaal geschikt voor de fröbel-specialisten onder ons. De besturing is eventjes wennen: wat normaal links is, is hier omhoog en om het geheel nog iets ingewikkelder te maken liggen er valstrikken waarmee deze lastige besturing nog een keer omgedraaid wordt. Speciaal geschikt dus voor mensen die het verschil tussen links en rechts nog niet beheersen.

MICHAEL

PARADISE LOST

Zonder de koninklijke vlag met zijn magische eigenschappen die de slangen beschermden tegen ziektes en vijanden, is het voortbestaan van het slangenparadijs in gevaar. Koning Boa heeft generaal Viper het bevel gegeven over het slangencommanZZdo dat moet proberen het felbegeerde vaandel weer naar Serpentine terug te brengen. De generaal instrueert twee van de beste, meest strijdlustige slangen uit het elitebataljon, The Snake Corps, om naar de planeet Korn te reizen om het koninklijke vaandel terug te veroveren. Rattle en Roll, zoals deze twee krijgers heten, zijn vertrokken naar Korn en de strijd kan beginnen.

MEER IS BETER

Snake Rattle 'n Roll is het beste te spelen in de two-player mode. Het doel is zoveel mogelijk Knabbelknobbels te bemachtigen. De slangen worden hierdoor sterk en hun staart groeit, zodat ze zich sneller en wendbaarder bewegen. Dat is zeker geen overbodige luxe, want de manouvres die de twee reptielen moeten uitvoeren om steeds hogerop te komen zijn zeer gecompliceerd.

KLEPPEREN EN STAMPEN

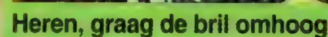
Rattle en Roll beginnen op de grasvlakte. In de verte is een Knabbelknobbelgenerator te zien, die pas begint te werken als de slangen in de buurt zijn. Op het grasveld zelf zwerven een aantal vijanden rond, zoals klepperende WC-brillen en Stampvoeten. Je eet de Knabbelknobbels op door de B-knop te gebruiken als de Knobbels enigzins binnen het bereik zijn. Onder de diverse putdeksels liggen een aantal verrassingen te wachten. Open de putdeksels door erop te gaan staan en de B-knop in te drukken.

ZWAARGEWICHTEN KOMEN VERDER

Vergis je niet door te snel naar het volgende level te willen kruipen, want aan het eind van elk level staat een weegschaal om Rattle en Roll te wegen. Zijn de twee slangen niet zwaar genoeg, dan gaat de deur naar het volgende veld niet open en zullen ze terug moeten om meer Knabbelknobbels te verzamelen. Onderweg zul je ook verschillende bonusobjecten tegen komen. Vaak bevinden deze objecten zich op moeilijk bereikbare plaatsen. Bijvoorbeeld op een eilandje voor de kust. Pas op, de slangen kunnen wel zwemmen, maar de haaien ook!



Groen is gras



Heren, graag de bril omhoog



Op de weegschaal

RAPPORT

GRAPHICS 8,0

GELUID 7,0

▲ Originele spelaktie

▼ Moeilijke besturing

TENMINSTE SPEELBAAR TOT DRIE MAANDEN NA AANKOOP

AKTIE — TAKTIEK

75

SEGA MEGADRIVE

Prijs: ƒ 129,95 • Fabrikant: Rare

OTTIFANTS

Bruno de baby Ottifant is zijn vader kwijt. In plaats van dat hij in huilen uitbarst, zoals baby Ottifanten normaal gesproken doen, gaat hij op zoek naar zijn vader. De kleine Bruno verkeert echter in de veronderstelling dat zijn vader gekidnapt is door een aantal vreemde wezens. Maar niets is minder waar, Bruno's vader is een hardwerkende man en een toegewijd vader, die om een extra centje bij te verdienen op het kantoor aan het overwerken is.

VOLG DE BABIES

Onderweg naar zijn werk heeft pa Ottifant een spoor van Jelly Babies uit zijn zak laten vallen. Dit zijn een soort snoepjes die de vader van Bruno altijd op zak heeft om zijn kleine Ottifantje af en toe te trakteren. Om zijn vader te vinden hoeft Bruno alleen maar het spoor van Jelly Babies te volgen. Geen moeilijke opgave zou je denken, maar in de verbeelding van Bruno de Ottifant veranderen alle dingen die normaal schijnen in de meest bizarre voorwerpen en plaatsen die op het eerste gezicht totaal ongevaarlijk lijken, blijken opeens vol te zitten met verschrikkelijke vijanden.

EINDCHEF

De Ottifants is een platformspel, waarbij het erom gaat door de levels te komen zonder al te veel schade op te lopen bij confrontaties met verschillende (denkbeeldige) vijanden. Onderweg moet de baby Ottifant zoveel mogelijk Jelly Babies opsnoepen, anders krijgt hij geen toegang tot de volgende levels. Het spel bestaat uit vijf 'gewone' werelden, elk met een aantal verschillende levels. De laatste wereld wordt beheerst door de onvermijdelijke eindbaas, de wrede Mr. Kaluppke.
En wat blijkt? Meneer Kaluppke is de chef van papa Ottifant!

BABY MOVES

Je kunt de B-knop gebruiken om platformen naar je toe te zuigen, zodat je er op kunt stappen en ze als vervoermiddel kan gebruiken. Je doet dit door de B-knop lang ingedrukt te houden. Met de zuigkracht van Bruno is het ook mogelijk om voorwerpen, zoals blokjes, op te pakken en te gebruiken als opstapje of als verdedigingswapen. Druk je namelijk nogmaals op de B-knop, dan laat Bruno het voorwerp vallen. Voor de Gamegear gelden dezelfde knopfuncties, knop 1 is gelijk aan de A-knop en knop 2 is gelijk aan de B-knop. Behalve de Jelly Babies zijn er ook nog bonus-ijslollies. Heb je er drie verzameld, dan krijgt Bruno een 'special move', wat zeer van pas kan komen, want zijn gewone wapenuitrusting is ontoereikend om met de wat gemenere vijanden af te rekenen.


Lokomokipkachelottifantje


Waar zijn de Jelly Babies?


In de tuin


De Ottifantkerker

RAPPORT

GRAPHICS 7,5

GELUID 7,0

- ▲ Zware dobber
- ▲ Leuke animaties
- ▼ Jelly Babies zijn slecht voor je tanden

TENMINSTE SPEELBAAR TOT DRIE MAANDEN NA AANKOOP



7⁵



Ottifants is een echt kinderspel, maar dat wil niet zeggen dat het ongeschikt is voor de wat ouderen onder ons. Integendeel, ik heb me urenlang vermaakt met de Gamegear op school. De levels zijn mooi en strak uitgewerkt en een van de dingen die ik het meest haat aan platformspelletjes zit er natuurlijk weer in: het zogenaamde schotsje springen. Ik presteer het keer op keer weer, altijd duik ik langs de bewegende platformpjes de diepte tegemoet. Dat maakt Ottifants een zware uitdaging en dat is meteen een goede afsluiter. Een zware uitdaging is namelijk onmogelijk te negeren voor de platformbeulen onder ons.

MICHAEL

MEGADRIVE / GAMEGEAR
Prijs: ƒ 149,- • Fabrikant: Sega

Montana's movie madness
TINY TOON ADVENTURES



De Tiny Toon helden hebben zich weer in het GameBoy stramien laten persen en maken er een doldwaas avontuur van. Ditmaal heeft Mad Montana Max in Acme Acres een bioscoop laten bouwen waar louter en alleen films vertoond worden waarin hij de hoofdrol vertolkt. Bij de première duikt Buster Bunny, geholpen door de magische hand van Gogo Dodo, het scherm in om de scenario's even te herschrijven.

Op Montana's programma staan een Western, een Ninja-film, een Sci-Fi thriller en een Z-film monstermovie; echte shit die het filmdoek niet waard is. Flapoor Buster zet dit alles recht door alle aandacht op te eisen en de tegenspelers tot anonieme bijrollen te degraderen. Ze zijn kannonenvoer voor Buster's loopkick en supersprong. Tegen het decor van de Rocky Mountains, waar Montana's hoofd uit de rotsen gehouwen is, raast de wortelheld langs de diverse obstakels. Onderweg speelt hij nog even de roulette van Gogo Dodo, wat rijke beloningen oplevert. De climax van het verhaal is een wilde achtervolging op paarden waarbij uiteraard Mad Max in het stof moet bijten. Hij is en blijft de 'bad guy' en die delft altijd het onderspit.



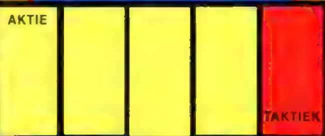
Dit nieuwe Toon-avontuur voert je niet alleen langs vier verschillende werelden; er zijn ook allerlei aantrekkelijke bonusronden waarin je moet basketballen, voetballen of touwtrekken. Er is genoeg te doen en het is nog flink pittig ook. De Tiny Toon Adventures staan wat dat betreft altijd garant voor een kwaliteitspel.

ADAM

RAPPORT

GRAPHICS	8,0
GELUID	8,0

- ▲ Soepele bediening
- ▲ Leuke sublevels
- ▼ Geen power-ups



AKTIE — TAKTIEK

8,5



GAMEBOY
Fabrikant: Konami • Prijs: ƒ 79,95

WINTER OLYMPICS



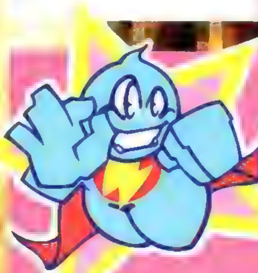
Ik heb het ijskoud. Het is hartje winter en tot overmaat van ramp is mijn kachel kapot. Er vormen zich ijsbloemen aan de binnenkant van het raam en mijn adem slaat in een vochtige vlek neer op m'n computerscherm. Ik heb een hekel aan sneeuw, ijs en koude voeten. Uitgerekend ik word natuurlijk weer opgezadeld met de Winter Olympics. Welja, als echte huiskamersporter kan ik deze uitdaging natuurlijk niet laten liggen. Bovendien krijg ik zo in ieder geval mijn vingers warm.

OEFENLYMPICS

Winter Olympics geeft je na het opstarten de keuze uit acht landen die je kunt vertegenwoordigen. Vervolgens zijn er drie opties: Full Olympics, Mini Olympics en Training. Voordat je je aan het grote werk waagt, raad ik je aan om eerst in de Training wat te oefenen, zodat je alle verschillende onderdelen onder de knie krijgt.

SPRINGEN, SHOWEN EN LANDEN...

Elke wintersport komt aan bod, maar skiën geeft absoluut de grootste kick. Het lekkerste zijn de afdalingen en de superslalom. Het is even wennen, maar als je de controls een beetje door hebt, vlieg je steeds sneller en behendiger downhill. Een aparte categorie is het free-style skiën. Door met de D-pad snel heen en weer te bewegen en vervolgens knop 1 of knop 2 in te drukken, moet je tijdens de afdaling een aantal showsprongen maken. Dat is buitengewoon lastig, want niet zozeer het springen alswel het landen geeft grote problemen. Don't break a leg!



Winter Olympics is weer eens wat anders en dat is in deze komkommermaand zeker geen overbodige luxe. Zoals ik al zei zul je aan het skigedeelte het meeste plezier beleven, maar voordat jij daarmee een gouden medaille wint in de Full Olympics optie, is mijn kachel allang weer gemaakt. Wat zeg ik, tegen die tijd is het vast alweer zomer.

MICHAEL

RAPPORT

GRAPHICS	6
GELUID	6

- ▲ Origineel
- ▲ Buitengewoon lastig
- ▼ Vale kleuren
- ▼ Langlaufen



AKTIE — TAKTIEK

7

GAME GEAR
Prijs: ƒ 109,- • Fabrikant: U.S. Gold

FORMULA ONE

Formula One is zeker geen slechte poging om een racespel geschikt te maken voor de handheld. De besturing is bijzonder direkt en de keuze om handmatig te schakelen is realistisch uitgevoerd. Het is alleen jammer dat botsingen met andere wagens niet wat spectaculairder uitgevoerd zijn. Evengoed niet te versmaden.

MICHAEL

RAPPORT

GRAPHICS 7,5

GELUID 7,0

▲ Direkte besturing

▼ Weinig spectaculaire crashes

TENMINSTE SPEELBAAR TOT TWEE MAANDEN NA AANKOOP

AKTIE – TAKTIEK

7



De Formule 1 is een klasse die elke autoliefhebber tot de verbeelding spreekt. Het mag dan ook geen wonder heten dat menig softwarefabrikant een spel op de markt heeft gebracht met deze eredivisie van het autoracen als strijdtoneel. F1 van Domark is waarschijnlijk een van de betere pogingen om dit genre ook speelbaar te maken op de Gamegear.

HOE BETER HOE MEER

Je kunt kiezen uit twee opties: Arcade of Grand Prix. In de Arcade-mode is het doel om elke race op een bepaalde plaats te eindigen teneinde je te kwalificeren voor de volgende ronde. Bijvoorbeeld in de eerste race moet je je als achtste plaatsen om aan de volgende race te mogen meedoen waarin je minstens als zevende moet eindigen. Hoe beter het gaat, hoe meer punten je verzamelt. Je hebt de keuze tussen de hard of de easy mode.

NIET RACEN KAN OOK

Bij de Grand Prix-optie word je uitgedaagd om deel te nemen aan het FIA World Championship. Het seizoen is verdeeld in acht races en alleen de eerste zes finishers krijgen punten die meetellen bij het wereldkampioenschap. Je kunt zelf bepalen uit hoeveel ronden elke race bestaat en als je het nodig vindt, kun je ook nog een race overslaan. Voordat je begint kun je je bolide aanpassen door er zachte of harde banden op te zetten en de aerodynamische vleugels aan het parcours aan te passen.

GAME GEAR

Prijs: ƒ 109,- • Fabrikant: Domark

TEENAGE MUTANT HERO TURTLES III Radical Rescue



Turtles III - Radical Rescue zit vol met actie. De graphics zijn duidelijk en de controle over de Turtles is goed. Het vergt even wat oefening om de vervelende vleermuizen te ontwijken. Tip voor de boss: gebruik de helicopter-functie van de wurgstokjes om over de ketting van de eerste boss te zweven, dan kom je er wel. Aanrader, ook voor niet Turtle-fans!

BJØRN

Het is weer zo ver: April O'Neil is weer eens gekidnapped door Shredder. Erger nog, Leonardo, Raphael, Donatello en Splinter zijn in dezelfde val gelopen en kunnen dus niks doen om April te redden uit de cyberklauwen van Schredder! Alleen Michelangelo is door toeval ontsnapt en is nog op vrije voeten. Zijn taak: April en de rest van zijn vrienden redden uit hun benarde positie.

TURTLE POWER

Wat verwacht je van Turtles III? Inderdaad: een platformspel met high-kicks, ninja-wapens en pizza. Als Michelangelo op de TV ziet dat zijn vrienden gepakt zijn en hij Shredder moet ontmoeten in de verlaten mijn buiten de stad pakt hij zijn wurgstokjes in en gaat op pad. Naast de mep-functie van de wurgstokjes kan hij er ook mee zweven als hij ze als een helicopter boven zijn hoofd zwiert. Verder kent Michelangelo de jump-kick, een dodelijke move.

PIZZA POWER

De vijanden die de Turtles op hun weg tegenkomen variëren van domme mannetjes tot irritante vleermuizen. Er zijn vier `bosses' en de laatste veldslag met Shredder. Door pizzastukken op te eten krijgen ze energie terug. Ze vinden onderweg harten, sleutels en codekaarten die nodig zijn om deuren en gevangenissen open te maken. 'Special Moves' van de andere Turtles zijn grondverbrijzelaars, gevechtsvoertuigen en wandbeklimmers.

RAPPORT

GRAPHICS 8,0

GELUID 7,9

▲ Leuke herkenbare Turtle-muziekjes

▲ Passwords

▼ Weinig levels

TENMINSTE SPEELBAAR TOT TURTLES IV UITKOMT

AKTIE – TAKTIEK

8²



GAMEBOY

Prijs: ƒ 79,95 • Fabrikant: Konami

KLAAS WILTING, HOOFD VOORLICHT

"Mummy mysterie

WAS MIJ TE INGEWIKKELD!"

Ditmaal reisde onze razende reporter naar de hoofdstad. Het doel was het hoofdbureau van politie, waar Hoofd Voorlichting Klaas Wilting bereid bleek een poging te wagen om in de voetsporen van Sherlock Holmes te treden.

Het spel

Sherlock Holmes is een Sega Mega CD spel, waarin de speler zoals gezegd in de huid kruipt van de beroemde speurder Sherlock Holmes. Met behulp van zijn assistent dr. Watson moet hij een drietal mysteries oplossen, waarbij echte filmbeelden je helpen aanwijzingen te vinden bij verklikkers, verdachten en onafhankelijke deskundigen. Het mysterie waar we Klaas Wilting op loslieten, "de vloek van de mummie", begint met een klein kranteberichtje in de Times van 12 april 1889. Oh, je had nog niet begrepen dat de Sherlock Holmes avonturen zich zo'n honderd jaar geleden afspelen? O.K., geen probleem, dan weet je het nu: geen computers om je te helpen, geen uitgebreide apparatuur om sporen te analyseren, alleen maar je hersens waarmee je door logisch nadenken een oplossing moet zien te vinden. Dat moet een makkie zijn voor een echte politie-agent, of niet soms?

De speler

Klaas Wilting kennen jullie natuurlijk allemaal wel van het journaal. Hoezo, je bent altijd games aan het spelen tijdens het journaal? Hoe dan ook, Klaas Wilting is de man die op persconferenties van de Amsterdamse politie altijd mag vertellen welke bende er nu weer is opgepakt of hoeveel kilo gesmokkelde drugs de Amsterdamse speurders hebben ontdekt. En omdat er nogal eens wat gebeurt in Amsterdam, is hij vaak op TV. En als je hem daar niet van kent, dan heb je misschien wel eens op een andere manier van hem gehoord. Klaas Wilting is namelijk een veelgevraagde persoon voor allerlei andere funkties. Zo is hij bijvoorbeeld voorzitter van de Stichting Holland Triathlon, die ieder jaar de beroemde triathlon van Almere organiseert. Verder is hij voorzitter van de stichting Carnaval in Mokum, die ieder jaar de grote carnavalsoptocht in Amsterdam organiseert. Net als alle andere medewerkers van de afdeling Voorlichting (op het secretariaat na) is Klaas Wilting zelf ooit begonnen als politie-agent. Na het volgen van de politie-opleiding in 1964 begon hij een jaar later op het bureau Leidseplein, als eenvoudige agent in uniform. Langzaam maar zeker maakte hij carrière en kwam in 1981 uiteindelijk op het bureau Voorlichting terecht, waar hij nu leiding geeft aan een groep van 12 personen. Dat lijkt vrij veel, maar

ING GEMEENTEPOLITIE AMSTERDAM:

de politie Amsterdam heeft zo'n 3700 à 3800 mensen in dienst in acht districten, dus er valt heel wat voor te lichten. Klaas Wilting en zijn medewerkers verzorgen zowel de externe (via persconferenties, persberichten, interviews en dergelijke) als de interne voorlichting (via een dagelijkse korpskrant en een personeelsblad). Als Hoofd Voorlichting heeft Klaas Wilting trouwens inmiddels geen politierang meer, maar door zijn jarenlange ervaring beschouwen we hem natuurlijk nog steeds als een op en top politieman.

De mening

Omdat Sherlock Holmes geen spel is dat je even in een paar uur uitspeelt, heeft de redaktie de eigen Mega CD een paar dagen uitgeleend aan Klaas Wilting, zodat hij het spel op z'n gemak kon uitproberen. Na afloop zochten we hem thuis op, en we waren natuurlijk vooral nieuwsgierig of hij de dader in de Vloek van de Mummy had ontmaskerd. Helaas, zover was hij niet gekomen. Omdat hij weinig ervaring heeft met computers (alleen het tekstverwerkingsprogramma WordPerfect wordt wel eens gebruikt) en al helemaal geen ervaring met spelcomputers, moest zelfs de hulp van z'n twintigjarige zoon Remco worden ingeroepen. Die speelt namelijk wel computerspelletjes op z'n PC en stond natuurlijk meteen klaar om pa te helpen met het spelen van Sherlock Holmes.

Een van de problemen die Klaas Wilting tegenkwam in Sherlock Holmes was het taalgebruik. Niet alleen is het spel in het Engels, maar er worden ook nog zogenaamde "slang-uitdrukkingen" (dialect) gebruikt, plus typische politie-uitdrukkingen die alleen politiemensen iets zeggen. Door die Engelse taal is het spel volgens hem dus niet geschikt voor al te kleine kinderen, want je moet toch wel wat Engels kunnen verstaan om de aanwijzingen te kunnen volgen. Verder vond hij de beeldkwaliteit op de TV vrij slecht, al kon dat ook wel een beetje aan z'n TV liggen. Een andere tip voor de makers van het spel is dat je gevonden aanwijzingen die nutteloos blijken te zijn eigenlijk uit je kladblok zou moeten kunnen schrappen, dat zou het wat overzichtelijker maken. Waar Klaas Wilting wel heel positief over was, was het feit dat het spel verrassend goed aansluit op de realiteit van nu. Om met z'n eigen woorden te spreken: "Het spel is duidelijk gericht op opsporing, waarbij vaak gebruik wordt gemaakt van dezelfde



technieken als wij nu hebben. Waarschijnlijk hebben de makers advies gekregen van echte politiemensen. Er is bijvoorbeeld een herkenningsdienst, alleen maakte die honderd jaar geleden natuurlijk geen gebruik van de computers die wij nu hebben. Ook kun je een patholoog-anatoom (of om het in wat minder frisse termen te zeggen: een dokter die een lijk onderzoekt op aanwijzingen) inschakelen tijdens het onderzoek en dat doen wij ook nog steeds. Ook het sporenonderzoek is nog steeds hetzelfde, behalve dan dat wij daarbij weer gebruik maken van de computer. En wat ook heel belangrijk bleek in het spel, waren de kranten, informanten en getuigen die wij ook gebruiken voor het lospeuteren van informatie. Zo hebben we nu bijvoorbeeld "lezers" in dienst, die niets anders doen dan alle getuigenverklaringen nog eens doorlezen en een verslag maken van wat ze daarin opvalt. Dat wordt dan in de computer gezet en daar komen dan soms opeens verrassende dingen uit. Er zijn natuurlijk ook een hoop verschillen met nu. De criminaliteit is veranderd vergeleken met vroeger, de middelen en de methodes zijn verbeterd. Het grootste verschil is dat Sherlock Holmes in z'n eentje (met hulp van z'n assistent Watson) een moord oplost, maar in de praktijk is dat natuurlijk heel anders. Bij ons werkt een groep politiemensen aan een onderzoek, ieder doet in feite een deel van het werk. De hoofdinspecteur probeert alleen maar de lijnen bij elkaar te brengen, zelf doet hij geen onderzoek en hij verhoort ook zelf niet. Verder lost Sherlock Holmes iedere moord op, terwijl de politie op het moment ongeveer vijftig procent van de moorden oplost. Zelf ben ik niet zo'n liefhebber van politieseries, maar ik begrijp wel waarom ze de praktijk wat overdrijven. Anders zou het namelijk erg saai worden, dus ze moeten het wel een beetje spannender maken dan het is. Aan de andere kant weet ik wel dat criminaliteit goed scoort bij het publiek, mensen kijken graag naar politieseries en zulke spelletjes zullen het dus ook wel goed doen. Het is nu eenmaal heel leuk om zelf mee te denken met de hoofdpersoon in een serie of een spel en zelf het probleem op te lossen. Ik denk dat Sherlock Holmes echt een spel is voor de liefhebbers, want je moet er flink wat tijd insteken en je moet er nogal bij nadenken voordat je het mysterie weet op te lossen. Dat laatste is ons dus niet gelukt, we hadden zelfs niet het idee er dicht bij te zijn".

GROUND Z


Reece bekt je tussendoor af en toe af.

Zes miljoen om een videospel te maken: daar maakten ze vroeger nog de bionische man voor. Ground Zero, Texas is een spel voor de leeftijdsgroep die nog weet wie de bionische vrouw was. De maker van deze realtime shoot 'm up, Tom Zito, heeft al enige naam en faam gemaakt met de schokkerige interactieve videodrama's Night Trap en Sewershark, spelen die al in 1986 voor zijn nooit geboren spelsysteem Nemo werden gemaakt. Ground Zero, Texas kent zeven jaar later eenzelfde concept als NightTrap. Is het ook al volwassener?

STILLER DAN DE DOOD

Ik lees in een tijdschrift dat er een koude wind waaide op de ochtend van 27 januari 1951. Enkele Amerikaanse dienstplichtige militairen stonden kleumend in loopgraven op een kleine driehonderd meter van een punt in het zand dat zij Ground Zero noemen. De lokatie is de 'U.S. Army nuclear testsite' in de Nevada-woestijn, zo'n zestig mijl ten noordwesten van Las Vegas. Om 7.19 a.m. vloog over Skull Mountains in het oosten een B-50 Bomber op hen af die één bom losliet. Een doodse stilte viel over het landschap, toen een licht dat er voor zorgde dat de mannen de botten in hun handen konden tellen. Daarna kwam een aardbeving, een donderend geraas en een brandende zandstorm: de fall-out! Volgens de laatste overlevers waren er mensen bij die er nog rottiger aan toe waren op die Doemsdag. Zo'n tweehonderd meter van Ground Zero stonden halfontblote mannen gehandboeid opgesloten in kooien. Vastgeroosterd. Tussen 1951 en 1963 werden op Ground Zero, Nevada 126 atoombommen in de buitenlucht tot ontploffing gebracht in dienst van de wetenschap en de communistenvrees.

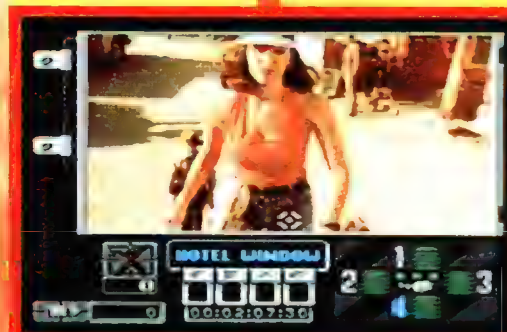
NOT THE B2 DOOMSDAY OPTION YET

El Cadron is één van de weinige plaatsen in de Verenigde Staten - New York bijvoorbeeld wel - die geen radioactieve fall-out op z'n daken kreeg. Op 15 maart 1999 echter lopen zij het gevaar tot de ground zero van het '127th Open Air A-Bomb Show' gebombardeerd te worden. Alleen ik kan dit nog voorkomen. Niet communisten of toeristen zijn in dit lieflijke plattelandsstadje in het zuidwesten van Texas aan de grens van Mexico het gevaar, maar heuse extraterrestialen. Zij hebben hun eigen eetgewoonten meegenomen en maken de inwoners tot spareribs voor het avondeten. En nemen dan tevens de gedaantes van hun slachtoffers over. Gelukkig zijn ze makkelijk te herkennen tussen het overige volk want ze beginnen meteen te schieten.

BULLS EYE

Ik ben de Special Agent Operator en bedien vier BattleCams waarmee ik zicht heb op de Cantina met Special Agent Barman Breen, de Main Street met Toughman Matthews, de Plaza Square met de coole Pike en buiten mijn hotelraam, camera 4 - de kwetsbaarste plek - staat het hete roodhoofd DiSalvo. Ik moet


Je beste vriend, de battlecam



Belle piece, DiSalvo



Een alien openbaart zich



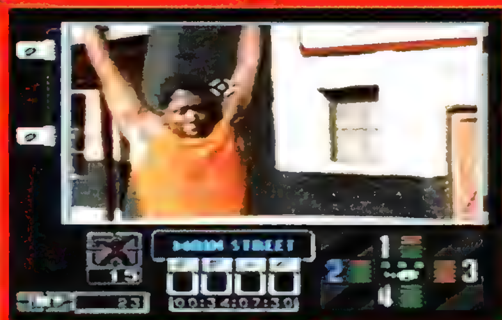
Voltreffer in volle vlucht

SEGA CD
Prijs: ƒ 149,- • Fabrikant: Digital Pictures/Sony

ERO TEXAS



Bescherm haar van de extraterrestialen



Eentje meer bij de deathcount



Een ordinaire straatruzie?



Alien in dubbele flikflak

hen in elke crisis met preciese schoten beschermen en misschien dat ze dan af en toe m'n kapotgeschoten camera komen repareren. Achter en in de vier decortjes waartussen ik, omdat de statusmeter alarmerend terugloopt, panisch switch ("Héé, de hele wereld staat hier op het spel") springen voortdurend mensen op tussen het hooi of achter muurtjes vandaan, die binnen een seconde een raak schot afleveren.

En die gasten, ook al duikelen ze na elke voltreffer met een dubbele flikflak achterover (geen bloed), ze blijven maar onlinear terugkomen.

HOW THE WEST WAS LOST

Tussen de routine-schietpartijen in zorgen individuele straat- en kroegscènes voor leven in de schieterij. Een dronkeman betast de serveerster die hem z'n volgende kopstoot geeft door een fles op zijn hoofd kapot te slaan. Z'n vriend lacht hem uit. Een van de twee, 't verschilt elke keer, krijgt een bulls eye om zich heen en beschiet mijn camera. Ik heb maar een fractie van een seconde om te mikken en te raken. Bij de bankroof is het zaak de rovers niet meteen neer te schieten maar te wachten tot één van hen zich ontpopt als buitenaards. Alleen hem mag ik beschieten anders komt Lt. Reece me weer een hengst om de oren geven. M'n deathcount bereikt de 60, m'n missers zitten rond de 25, camera vier waarachter mijn persoon zit is bijna down. Een ruziënd stel verlaat het openhuisvrouwenhuis. Ditmaal is de blerende kenau de bitch. M'n scherm spat uiteen. Op hetzelfde moment stormt een wankelende Reece de deur plat. "I just got the word, B2 Doomsday is on top of us". Kaboom...



Je blijft de startknop injacken met Ground Zero, Texas. Met veel pijn en moeite verhoog je je heilzame schotpercentage en blijven steeds verse beelden op het scherm komen. Dit soort interactieve spelfilmen blijft hele interessante materie, al is het jammer dat je het met het rommelende beeld van de Sega CD moet doen. Maar fatsoenlijke gameplay is toevertrouwd aan Tom Zito's Digital Pictures. Nadat de Sega controles eindelijk een beetje luisteren naar de hand-in-oog coördinatie (waarom geen pistool à la Lethal Enforcers) is het prettig aliens in mensenhuid knallen. En dan wacht me nog de aantrekkelijk walmende tweede Ground Zero disk. Dit spel is leuker en beter (en slechts een tikkeltje politiek correcter) dan Night Trap.

ADAM

RAPPORT

GRAPHICS 9,0

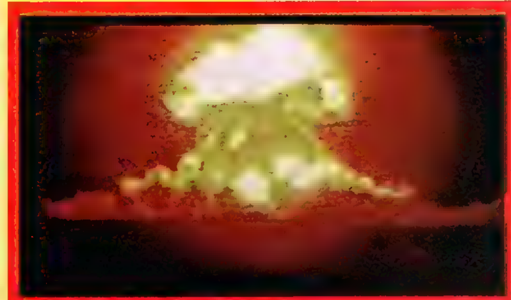
GELUID 8,9

- ▲ Deathcount meter!!
- ▲ Realtime actie
- ▲ Non-lineaire variatie
- ▼ Rottige Sega controles

TENMINSTE SPEELBAAR TOT ZES MAANDEN NA AANKOOP

AKTIE — TAKTIEK





This is the end my friend

REBEL ASSAULT

CD-ROM spelers zijn al een tijdje op de markt en ook spellen worden al geruime tijd op CD-ROM uitgebracht. Tot nu toe hebben we daar geen aandacht aan besteed omdat er nog zo weinig spelers waren verkocht dat reviews over CD-ROM's voor de meeste lezers niet interessant waren. Daarbij kwam dat de meeste CD-ROM spellen ook gewoon op diskette verkrijgbaar waren. Waarom nu dan wel CD-ROM reviews? Heel simpel: de prijzen van de spelers zijn zo laag dat velen er inmiddels een hebben aangeschaft. Daarnaast verschijnen er steeds meer spellen alleen op CD-ROM. De derde reden is dat Rebel Assault, het nieuwste deel uit de Star Wars-cyclus, zulke waanzinnig mooie bewegende graphics heeft dat het erop lijkt dat CD-ROM spelen eindelijk op het volgende level zijn aangekomen.



Zo weinig TIE-fighters, zo veel ammo

KIJK EN HUIVER

Rebel Assault spelen is net alsof je naar een film zit te kijken, met het verschil dat je zelf voor een deel van de actie verantwoordelijk bent. Voor de animatie is dan ook vooral gebruik gemaakt van gedigitaliseerde filmopnames waarvan een aantal rechtstreeks uit de eerste Star Wars film afkomstig is. De programmeurs hadden dan ook de volledige beschikking over alle filmopnames, dialogen en special effects uit het archief van Lucasfilm, de produktiemaatschappij van de enige echte vader van Luke Skywalker, George Lucas.

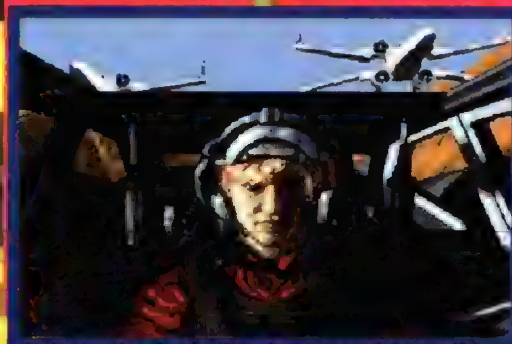
ROOKIE REBEL ZIET ZE VLIEGEN

Als 'Rookie number one' begin je Rebel Assault met een vaardigheidstest. In een razend tempo (ook op het makkelijkste niveau) moet je een Skyhopper veilig door een aantal canyons heenloodsen waarna een vrij lastige 'target practice' volgt, een enerverende tocht door een asteroïdenveld en als afsluiting van je basistraining nog een razendsnelle tocht langs een grillig landschap van scherpe rotsen. Als je dit allemaal hebt overleefd krijg je als beloning je eerste password (de naam van het schip van Han Solo) waarna je de ruimte in moet om een Star Destroyer te vernietigen. Dit is de eerste van in totaal vijftien missies die je moet volbrengen voordat je het genoegen kunt smaken de afgang van Darth Vader te zien.


De AT-At Walker Brothers

MOOI, MAAR...

Na m'n eerste enthousiasme over de verschrikkelijk mooie beelden bleken er toch een paar behoorlijke minpunten aan Rebel Assault vast te zitten. Zo is je bewegingsvrijheid maar beperkt, een groot deel van de te volgen vlieg- en vechtroutes ligt vast waardoor er voor de speler niet veel meer overblijft dan de vuurknop met grote snelheid in te drukken. Dat dit vervelend kan zijn merk je al meteen bij het vernietigen van de Star Destroyer, je X-Wing blijft volgens een vast patroon om dit schip heenvliegen, ook als je aan één kant alle afweer hebt uitgeschakeld. De Gameplay is wat dat betreft in het algemeen niet zo donderend, letterlijk is Rebel Assault alleen maar een 'shoot 'm up', maar dan wel een ontzettend mooie.


Je bovenbazin: keihard en onrechtvaardig

Rebel Assault is niet de toekomst van de computerspelen, maar wel de toekomst van de computerspelgraphics. Die zien er zo goed uit en bewegen zo vloeiend dat je het echt een spelfilm kunt noemen. Als spel op zich stelt het helaas niet zo veel voor: schieten, schieten en een beetje manouvreren, daar komt het uiteindelijk op neer. En door de beperkte bewegingsvrijheid voel je je vaak meer een toeschouwer dan een speler. X-Wing heeft wat dat betreft veel meer te bieden. Desondanks grote klasse.

BEN

RAPPORT

GRAPHICS 9,5

GELUID 9,0

+ Filmkwaliteit
+ Zeer snel spel
- Te veel simpel schietspel
- Te weinig variatie in gameplay

TENMINSTE SPEELBAAR TOT DRIE MAANDEN NA AANKOOP



8

PC CD-ROM

Prijs: ƒ 109,- • Fabrikant: Lucasarts

Systeemvereisten: minimaal 386 PC • 2 Mb RAM • VGA • kwaliteitsjoystick en Soundblaster sterk aanbevolen

Optimaal: 486 DX • double speed CD-ROM speler • Gravis joystick • Soundblaster pro

LOST IN TIME

David was in Myst (zie elders in dit blad) niet de enige die wakker werd in een onbekende wereld. Ik kreeg ook m'n portie desoriëntatie toen ik de Lost in Time CD-ROM in de speler plaatste en het avontuur van start liet gaan. Het was onderin een groot houten schip waar ik ontwaakte met een hoofd vol vragen. Waar was ik, wie was ik en zelfs: wanneer was ik?



Een blik op een aanplakbiljet gaf me al snel antwoord op deze laatste vraag. Ik was in 1840, maar hoe ik, Doralice, op en top een laat twintigste-eeuwse jonge vrouw, daar terecht was gekomen was me echt een raadsel. Muisklikkend op allerlei voorwerpen die ik onderin de zeewaardige schuit aantrof ontdekte ik nog meer opmerkelijke dingen. In een afgesloten ruimte naast me bleek ene Yoruba te zitten, die mij vertelde dat hij ontvoerd was om als slaaf in een verre, koude wereld verkocht te worden. En achter een deur die ik moeizaam opende met behulp van een kromme spijker en een stuk zeep (vraag me niet hoe dat werkt) trof ik Melkior, een rare snuiter die eruit zag als een scheepskok, maar beweerde een ruimte-tijd agent uit de toekomst te zijn die op jacht was naar ene Jarlath, een misdadiger die in 2092 een geslaagde ontsnappingspoging naar het verleden maakte. Alles goed en wel, maar wat had dit alles met mij te maken?

HANDIGE HELDIN DORALICE

Lost in Time is de eerste van een serie interaktieve adventures waarin Doralice een hoofdrol speelt. Ze is een pilote die verslaafd is aan Amerikaanse TV-series en een hevige afkeer heeft van elke vorm van geweld. In plaats van vuisten of wapens gebruikt zij haar fantasie en technisch vernuft om, in de geest van MacGyver en het A-team, met de meest dagelijkse gebruiksvoorwerpen (kurketrekkers, ijzerdraad, lucifers en zo) problemen op te lossen, deuren te openen en tegenstanders te verslaan. Veel van haar zelfgebouwde werktuigen liggen niet bepaald voor de hand. In die gevallen kom je er alleen achter wat te doen door alles op alles te proberen, waarbij je niet moet vergeten dat je de voorwerpen die je in je bezit hebt ook op elkaar kunt gebruiken.

FULL MOTION VIDEOOTJE

Van Lost in Time zijn er twee versies: 'n PC-versie en één op CD-ROM. De makers, Coktel, zeggen dat deze laatste versie vooral zo realistisch is door het gebruik van Full Motion Video. Hoewel er inderdaad bewegende videobeelden in het spel zijn is de term toch enigzins misleidend. De bewegende videobeelden zie je namelijk op een schermpje dat hooguit 1/5 deel van het complete scherm uitmaakt. Dat dit niet groter is heeft te maken met beperkingen die een gevolg zijn van de huidige compressietechnieken die voor CD-ROM's worden gebruikt, een euvel waarvoor inmiddels wel een oplossing is gevonden in de vorm van de 'Reelmagic', een kaart die met een andere vorm van datacompressie wel in staat is tot Full Screen Full Motion Video. Helaas is er nog maar een beperkt aantal titels voor dit nieuwe, dure (ƒ 1200,-) systeem.

RAPPORT

GRAPHICS 8,5

GELUID 9,0

- Origineel en intrigerend
- Simpele bediening
- Moeilijke puzzels
- Doralice

TENMINSTE SPEELBAAR TOT DRIE MAANDEN NA AANKOOP

AKTIE — TAKTIEK

8⁵

Een uitdagend adventure met mooie (video) beelden en geluiden, een intrigerend en origineel verhaal en een simpele bediening. Hoewel ik er bewust naar heb gezocht kon ik geen nadelen of minpunten in dit spel ontdekken. Echt de moeite waard! BEN



PC CD-ROM

Prijs: ƒ 129,- • Fabrikant: Coktel • Systeemvereisten: 386 0f beter • 2 Mb RAM
20 Mb schijfruimte • muis • kleuren VGA.

MYST

Het geluid van klotsend water bracht mij langzaam bij. Schichtig keek ik om me heen en nam met toenemende verbazing de vreemde omgeving in me op. Ik lag op een verweerde houten pier. Links stak een kraaienest van een gezonken zeilschip boven de waterlijn uit. Azuurblauw water zover als ik kon zien. "Wat, hoe, waar, wie ben ik?" Duizenden vragen smeekten om antwoord maar tevergeefs.

Ga op onderzoek! Wat te doen? "Ga op onderzoek, sukkel," mompelde ik. Zo te zien bevond ik mij op een klein eiland. Ik liep de pier af naar de solide granieten trap. Boven bleef ik even staan. Alles was angstaanjagend vreemd, zo onwerkelijk, zo verlaten en toch, de verkenningsdrang naar het onbekende tintelde opgewonden door mijn hele lichaam. Ik liep verder, beklom meer treden en het graniet ging over in een houten plankenpad. Ietsjes verder trok een vergeeld papiertje mijn aandacht. Ik pakte het op en las het sierlijke schrift. "Voer het aantal markeringsschakelaars in op de Imager in de tombe bij de pier en een boodschap verschijnt." Het zei me helemaal niets totdat ik even later bij een gebouw met de klassieke vormen van een sterrenwacht een houten kast met een grote hendel zag staan. "Dat zijn ze dus," dacht ik hardop en besloot eerst dit mysterieuze eiland af te pluizen op zoek naar de schakelaars.

RAPPORT

GRAPHICS 9,3

GELUID 9,2

 Beste puzzelmotor ooit

 Superdeluxe graphics en gluid

 Boeiend, boeiend, boeiend!

 Helaas niet fullmotion

 Crashte enige malen

TENMINSTE SPEELBAAR TOT
HET MYSTERIE IS ONTRAFELD EN DAN NOG





Power Premium


Mijn digitale buitenhuisje


Licht op een vreemde zaak


Mistige herfst

BOEKEN LEREN JE DINGEN

Het eiland was me een raadsel. Ik had de plankenpaden gevolgd, de schakelaars geteld en mij verwonderd over de vreemde bibliotheek, de blokhut, de raket, de toren en andere objecten en monumenten met de bizarre ikonen. Wie had dit alles gebouwd? In welke tijd bevond ik mij? Uiteindelijk vond ik de tombe, voerde het aantal schakelaars in en een holografische boodschap in de Imager verwees mij naar de bibliotheek. Een aantal oude, verweerde boeken scheen eindelijk enig licht op de voorgeschiedenis van dit eiland en openden poorten in de tijd. Ik ging nog dieper in het mysterie rondom MYST.



Nu weet je nog niets! Klopt. De handleiding vertelt je niks en ik dus ook niet. De MYST-charme schuilt in het mysterie. Denk maar aan het echte leven als je bijvoorbeeld op vakantie in het buitenland bent en een grot ontdekt. Dan wil je ook weten waar de grot naar toe leidt. De gedetailleerde graphics spatten van het scherm en hebben bijna foto-kwaliteit. Nadeel is dat de 3D wereld van MYST niet met fullmotion beeld te bewandelen is. Dit gebrek wordt ruimschoots gecompenseerd door de 40 minuten muziek en geluiden (speciaal voor MYST gecomponeerd), de vele QuickTime filmpjes en de waanzinnig goed uitgedokterde puzzelmotor van het spel. Bovendien zijn bovengende graphics niet essentieel voor een dergelijk spel want een groot deel van de tijd besteed je peinzend over een probleem. Als je van puzzelen en mysterie houdt kan ik mij geen mooier, spannender of boeiender spel indenken.

DAVID

MACINTOSH CD-ROM

Prijs: ƒ 119,- • Fabrikant: Broderbund
Systeemvereisten: 256 kleuren MAC met CD-ROM speler • Systeem 7.01 of hoger • QuickTime and Sound Manager 3.0 • 4 Mb RAM • 3Mb schijfruimte.

IRON HELIX

Tijdens militaire oefeningen in space neemt de boordcomputer van de jager SS Jeremiah Obrian een oorlogsspelletje te serieus en slaat op hol; het zet een aanvalsplan in werking om een Thanatosian planeet te vernietigen. Na enkele uren bezwijkt de laatste man aan boord en de SS Jeremiah Obrian koerst onverbiddelijk richting de Dag des Oordeels.



Heeft u een pondje DNA, misschien?



0142, terminate sucker!

WETENSCHAPPERS TEGEN DE TECHNIEK

Als bemanningslid aan boord van een wetenschappellijk ruimteschip in de buurt ben jij de enige die de SS Jeremiah Obrian kunt onderscheppen. Wapenloos stuur je een robotsonde aan boord van het toestel. Het schip lijkt verlaten maar je sensoren nemen beweging aan boord waar. Op het beeldschermpje van de sonde verschijnt de lokatie van de Defendor, een defensieve robot bestuurd door de centrale computer van de SS Jeremiah Obrian en geprogrammeerd om in gevallen van nood de lading koste wat het kost te verdedigen.

DNA ONTSLUIERT GEHEIMEN

Je zult de DNA-sporen moeten vinden die toegang verschaffen tot de geheime videoboodschappen. Met kleine bewegingen schrijdt de sonde door de gangen en de scanner geeft regelmatig de aanwezigheid van organisch materiaal weer. Inzoomen en bekijken wat voor type DNA het is; het DNA van de hoge pieten geeft je toegang tot de videoboodschappen en computers. Het DNA van lager personeel dient om deuren van het schip te openen.

VERDEDIGER VALT AAN

Geconcentreerd zoek je de vijf verdiepingen af als plotseling het waarschuwingslicht op de sonde begint te knipperen. De Defendor is in de buurt. Je duikt een lift in en vlucht naar een lagere verdieping maar als de liftdeur opengaat valt de Defendor aan. Sonde 1 vernietigd. Gelukkig beschik je over nog twee sondes waarmee je uiteindelijk het benodigde DNA ontdekt. Nu op zoek naar de boodschappen. In de Weapons Control-kamer vind je een boodschap van wapenofficier Benedetti. Met een speciale code kun je de centrale computer passeren in de Engineering kamer en het schip opblazen, zo vertelt hij.

Met deze informatie probeer je naar Engineering te komen maar de Defendor lijkt overal te gelijk te zijn. Je moet slimmer zijn en de Defendor misleiden. Op de derde verdieping begint de sonde te blèren en rood te knipperen. Een hoop geknetter volgt en het scherm van de sonde valt weg...



Echt spannend, sublieme graphics, goed geluid, lekker simpel verhaal, dat is mijn mening over deze Macintosh CD-ROM die nauwelijks aan de gebruikelijke CD-ROM traagheid lijdt. Maar Ben denkt er heel anders over. "Blijft het spel alle levels door op zo'n klein rotschermpje?" Hij heeft enigszins gelijk. De bewegende graphics zijn helaas niet veel groter dan een Game Boy scherm maar ze zijn wel waanzinnig mooi. Daarbij komt dat het spel mij zo boeide dat het mij niet stoorde. Je kunt de mensheid toch niet laten stikken vanwege (te) kleine bewegende graphics?

DAVID



Zonder zaklantaarn ben je nergens

RAPPORT

GRAPHICS	9,0
GELUID	9,0

- ▲ Nauwelijks CD-ROM traagheid
- ▲ Waanzinnige graphics
- ▲ Spannend spelverhaal
- ▼ Weinig variatie in de levels

TENMINSTE SPEELBAAR TOT LEVEL 5 IS UITGESPEELD

AKTIE — TAKTIEK



MACINTOSH CD-ROM

Prijs: ƒ 129,- • Fabrikant: Spectrum HoloByte
Systeemvereisten: Systeem vereisten: 256 kleuren Mac met CD-ROM speler • systeem 6.07 • 4Mb RAM • 7 Mb schijfruimte. QuickTime and Sound Manager 3.0.

THE WACKY WORLD OF MINIATURE GOLF

Als je wilt midgetgolfen is het meestal of te koud, of te warm, of het regent, of het stikt van de wespen. Wat zou je dan nog meer willen wensen dan een midgetgolfspel voor je eigen CD-i speler, lekker thuis op de bank, met de centrale verwarming aan en een gezellig deuntje op de radio? Volgens CD-i maker Philips Sidewalk Studio is hier een antwoord op gevonden: The Wacky World of Miniature Golf! Presentator en grapjas Eugene Levy moet als sprekende golfbal de boel nog leuker maken, dus dat belooft wat...



"The last hole in the Atlantis"

KLETSBAL

Een vrolijk circusachtig muziekje verraadt dat we hier te doen hebben met een luchtig gestemd spelletje. Geen harde aktie hier, maar puur familieplezier! De sprekende golfbal lult me al meteen de oren van het hoofd, dus ik grijp haastig naar de afstandbediening om het geluid van de TV iets zachter te zetten. Volgens de golfbal moet ik me inschrijven bij de administratie van het clubhuis. Ok, regels zijn regels. Na de inschrijving begint het spel (ik speel nu alleen maar je kunt met drie anderen de lol delen).

AFGEKEURD!

De eerste 'hole' (zo heet elk 'level' in golf-jargon) heeft de eigenaardige naam 'The Made in the USA Hole'. Lopende banden blokkeren de weg naar het doel, een gat in één van de machines. Na mijn eerste slag blijft de bal op een lopende band liggen en wordt door een keurrobot tussen het speelgoed uitgeplukt en verpulverd. Waarschijnlijk geen goede kwaliteit bal... Naar rechts mikken blijkt meer succesvol, al is dat zo op het eerste gezicht minder logisch. Via de pop belandt de bal uiteindelijk in de hole. Toch nog in zeven slagen gedaan...

OPBLAASBAL

Hole twee is onder water. De golfbal stelt mij gerust met de mededeling dat er een groot voordeel is aan onder water golfen: je kunt niet door de bliksem geraakt worden. Eindeloos probeer ik de bal voorbij een panisch om zich heen grijpende inktvis te krijgen. Tevergeefs, wat ik ook probeer, het lukt niet. Telkens als het in beeld een goed moment lijkt om te scoren, pakt de inktvis toch de bal, of hij wordt door een diepzeemijn opgeblazen. De logika lijkt ver te zoeken, dus ik speel de rest op goed (of slecht) geluk.



Pokke haal eet m'n golfbal op

LOGIKA WERKT NIET

Hole drie. Razende treinen vormen het obstakel. Na twee slagen blijft de bal tussen de rails liggen. Moedig neem ik plaats (don't try this at home, kids), ik sla, een par! Het kan dus toch? Mijn optimisme wordt uit de wereld geholpen bij de volgende holes. Onlogische slagen blijken te werken, terwijl zorgvuldig uitgekiende tikken niets schijnen uit te halen. Terwijl de golfbal hikkend van het lachen vraagt of ik als-je-blieft op wil houden met mijn hopeloze gekluns, zodat iemand anders kan spelen (wie? ik speelde toch alleen) komt mijn hand steeds dichter in de buurt van de ejectknop. Mijn 29ste sigaret licht smeulend zijn laatste restje tabak op te branden.



Golfen is een gevaarlijke sport



Moet ik hier nu nog een conclusie aan toevoegen? The Wacky World of Miniature Golf is waarschijnlijk het meest frustrerende spel dat ik ooit heb mogen spelen. En dat is jammer, want het ziet er grappig uit en het concept van een golfspel met obstakels en een pratende bal is leuk gevonden. Philips Sidewalk Studio produkties onderschat kennelijk de intelligentie en het logisch denken van jonge kinderen (voor hen is het spel bedoeld). Mijn advies aan hen: denk nog eens na over het spel en zorg dat goed uitgedachte pogingen beloond worden met een goede score.

BJØRN

RAPPORT

GRAPHICS 7,8

GELUID 8,5

▲ Leuke humor in beeld en geluid

▼ Slecht voor hen die van het roken af willen komen

▼ Gewoonweg een misser

ZEER KORT SPEELBAAR

AKTIE — TAKTIEK

5

PHILIPS CD-I

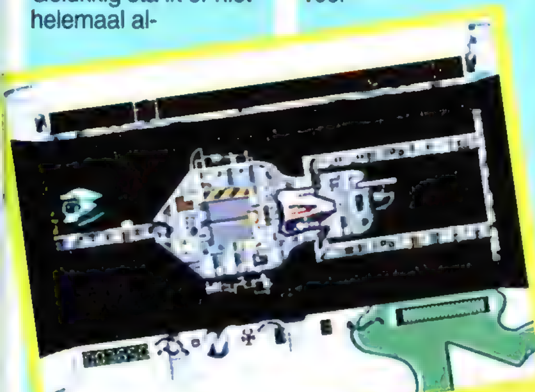
Prijs: ƒ 59,95 • Fabrikant: Philips Sidewalk Studio

STEEL MACHINE

"Ineens waren daar zes gigantische gevechtsruimtevaartuigen, alsof ze uit een warpzone kwamen. De vredesovereenkomsten zijn hiermee geschonden, en onze planeet is in gevaar. We hebben een zwaar gemodificeerde versie van ons oude Federal Space Defensie Agency klaar staan, gebruik hem. De codenaam van het prototype is 'Steel Machine'. Vernietig het dreigende gevaar, en red de planeet van een lange, bloederige oorlog!" - END OF MESSAGE

VERSPIL ENERGIE!

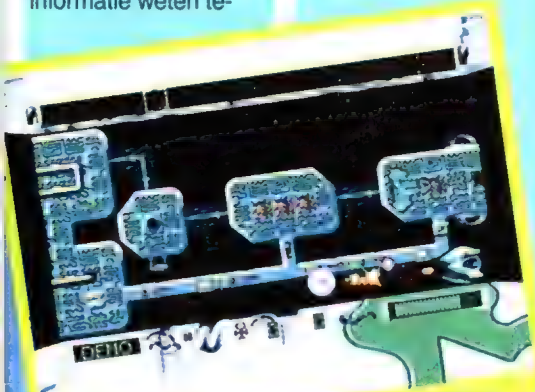
Gelukkig sta ik er niet helemaal alleen voor. De Agency heeft al andere verkenners er op uit gestuurd om te proberen de gigantische voertuigen te vernietigen. Het is nog niemand gelukt maar ze hebben wel belangrijke informatie weten terug te brengen naar de aarde. Zo zijn ze er bijvoorbeeld achter gekomen dat de grote schepen op te blazen zijn, al is het een complexe operatie. Op de schepen staan namelijk diverse energiecentrales, die stroom leveren aan een gigantische laser. Het is onmogelijk voorbij deze laser te komen, tenzij de energiecentrales worden opgeblazen. Aan de andere kant van de laser staat de centrale energiebron van het hele ruimteschip. Wordt deze vernietigd, dan begint het schip door kortsluitingen en kernreacties te exploderen! De missie is duidelijk.

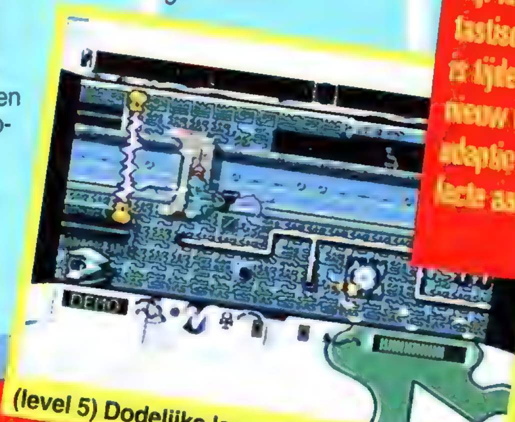

Enemy ship approaching!


(level 3) Looping over het spaghetti landschap

A CRYSTAL IS A PILOT'S BEST FRIEND

De Steel Machine waar ik het mee moet doen is tot mijn tevredenheid een goed prototype. De controls voelen bekend aan en door links en rechts kristallen op te pikken is het geschut uit te bouwen van een enkele stroom kogeltjes tot 5-dubbele machinegeweren, dubbele lasers en zelfs geleide raketten! De kristallen worden losgelaten door de vijandelijke gevechtsschepen die worden neergeschoten. Soms komen die kristallen ook in de vorm van missiles die nodig zijn om de energiecentrales te vernietigen. Er gaat zelfs een gerucht dat er extra levens en 'power-ups' in de crystallen verborgen zitten!


Schiet deze om betere wapens te krijgen


(level 5) Dodelijke lasers wachten je op

ALIEN GRAPHICS

De graphics van Steel Machine zijn te vergelijken met die van Alien Gate. Ze zijn niet spectaculair te noemen maar wel strak en duidelijk. De besturing van het ruimteschip is heel makkelijk, en handig is dat er instellingen zijn voor de afstandbediening, de trackball en de touchpad. In het geheugen van de CD-i speler wordt bijgehouden tot welk level een speler is gekomen, zodat hij niet telkens weer opnieuw hoeft te beginnen. Functies genoeg dus.

RAPPORT

GRAPHICS 8,0

GELUID 8,7

▲ Prachtige achtergrondmuziek

▲ Moeilijk

▼ Geen nieuw spelconcept

TENMINSTE SPEELBAAR TOT ZES MAANDEN NA AANKOOP



8^8



Aktiespel-liefhebbers hebben nog niet veel gezien op CD-i, maar met Steel Machine kunnen ze voorlopig vooruit. Level 1 is al zo moeilijk dat het een lange tijd duurt voordat het einde daarvan in zicht is, en dan komen er nog vijf levels! Het spel wordt vergezeld door fantastische muziek, die overigens te veranderen is tijdens het spel. Qua concept is het spel niet nieuw te noemen, maar qua uitvoering en adaptie voor het CD-i platform is het een perfecte aanvulling op het bestaande assortiment.

BJØRN

CD-I
Prijs: ƒ 99,95 • Fabrikant: SPC Company

DUBBELE DOSIS AMIGA CD32 SPELLEN

De Amiga CD32-spellen rollen op het moment met grote regelmaat door onze toch al zo gestresste brievenbus. Hoogste tijd dus voor een twee-in-één bespreking. Op deze pagina bespreken we heel kort de twee leukste spellen die we de afgelopen weken voor de CD32 ontvingen.



MEAN ARENAS

Zo af en toe verschijnt er een spel dat zo simpel is en toch zo verslavend, dat het je urenlang aan het scherm kluistert. Mean Arenas is zo'n spel: in principe een ordinaire Pac Man-kloon, maar dan wel met veel meer mogelijkheden. De speler moet munten verzamelen in een aantal arena's, simpelweg door over ze heen te lopen. Iedere arena is verschillend vormgegeven en voorzien van talloze tegenstanders (wachters), die veel gevarieerder zijn dan de spookjes uit Pac Man. Behalve wachters die zich lopend voortbewegen, zijn er ook vliegende vijanden, wachters die je overal volgen, geesten die door muren heen kunnen lopen en wachters die steeds weer nieuwe munten laten vallen zodat je weer van voren af aan kunt beginnen. Om je tegen deze vijanden te verdedigen, kun je ze neerschieten of ze met bommen bestoken. Verder bevatten de arena's regelmatig afgesloten deuren waar eerst sleutels voor moeten worden gevonden, transportbanden, schakelaars die verborgen mogelijkheden onthullen, valstrikken, teleporters, lavaplassen, laserdeuren en ga zo maar door. Ook zijn er diverse bonussen te vinden die je bijvoorbeeld onkwetsbaar, supersnel of juist heel erg sloom maken. Het meest opvallend zijn echter de briljante spraak-samples en de waanzinnige geluidseffecten! Al je akties worden becommentarieerd door Buzz en Bob, twee maffe verslaggevers die met rare stemmetjes constant opmerkingen maken ("Did you see that? What a guy!"). Helaas is zelfs Mean Arenas niet perfect: het passwordsysteem op ons exemplaar werkte niet en dat is toch wel

GRAPHICS	8,0
GELUID	9,0

8⁵

ARABIAN NIGHTS



Hoewel de hoofdpersoon in Arabian Nights geen dief is, maar een tuinmanshulpje en de prinses Leila heet in plaats van Jasmine, lijkt het verhaal verdacht veel op dat van Aladdin. Verder is het echter een totaal ander spel dan Aladdin op de SNES en Mega Drive. Arabian Nights is een combinatie van platformaktie en puzzelen. In ieder level krijgt de (naamloze) hoofdrolspeler een opdracht, zoals het ontsnappen uit de kerkers of het vinden van een vliegend tapijt. Om het doel te bereiken, moet meestal een hele serie sub-opdrachten worden uitgevoerd. Het eerste level start bijvoorbeeld in de kerkers van het paleis, waar het wemelt van de wachters. Je bent echter gewapend met een zwaard, waarmee je je kunt verdedigen. Om uit de kerkers te ontsnappen, moet je eerst voldoende goudstukken verzamelen om een slangenbezweerder over te halen zijn slang af te staan. Deze slang kun je vervolgens gebruiken om een mede-gevangene te bevrijden, waarna deze je de sleutels van een deur geeft. En dat is dan nog maar het begin, want wat je allemaal moet doen om het vliegend tapijt te vinden is nog veel ingewikkelder. Dat tapijt heb je overigens nodig in een van de volgende levels, waarin het spel opeens verandert in een horizontaal scrollend schietspel. Helaas is dit deel van het spel grafisch veel minder fraai dan de rest. Een tip: onderzoek ieder hoekje van ieder level en denk eraan dat muren niet altijd solide zijn!

GRAPHICS	7,0
GELUID	7,5

7²

CD32
Prijs: ƒ 79,50

CD32
Prijs: ƒ 55,-

MICROCOSM

Een blik op de aarde vanuit de ruimte. De camera die inzoomt op de zilveren lichten van een futuristische metropolis. Het beeld zwenkt naar de straat, gepantserde wapens rijden door stomende straten. Op een wolkenkrabber hoog boven de stad communiceert zwaarbeveiligd beveilingspersoneel via headcoms. Een Rode Kruis helicopter arriveert op het dak, dat wegzinkt in het gebouw. Is dit mijn favoriete film, het visuele feest, BladeRunner op disk? Of een zes minuten durend uiterst misleidend intro, ditmaal te bezichtigen via het stotterende blokkenbeeld van de 16 kleuren Sega CD en binnenkort op alle CD-platforms.

EEN NIEUW SOORT BIOLOGIELES!

Het verhaal neemt een verrassende wending. Mijn flashback naar het jaar 1982, toen BladeRunner voor het eerst uitkwam, neemt een akelige gestalte aan met de herinnering aan mijn geploeter in de biologieles waarin mijn hoofdje volgepompt werd met de inhoud van "het heelal van het lichaam": knieschijven, darmvlokken, anti-lichamen, virussen, aminozuren, nucleotiden en de buis van Eustachius. Ik was al snel de weg kwijt.

Nu blijk ik in Microcosm met spaceship en al tot miniscule proporties te zijn verkleind en in het lichaam van de directeur van SuperMultiNational No.1 geïnjecteerd om door de 12-vingerige darm, langs de hartklep enzo naar het brein te trekken waar bij de hypothalamus een droid van MegaCorp 2 ligt die aan de dood van mijn bovenste eindbaas sleutelt.

REVOLUTIONAIRE CHIRURGIE!

Ik zoef door de bloedbanen: lange, glibberige kanalen met darmharen en lokkende klepmondjes. Galstenen kletteren op mijn scherm, kwallerige rode - en engelachtige witte bloedlichamen fladderen in de weg. Een microscopische Space Armada van no. 2 wil mijn duikboot tot dunne excretie blazen. Af en toe wordt de gedwongen route door het blubberlabyrint geblokkeerd door een mechanische aderklep die naar hartelust gebombardeerd mag worden. Dan mag ik verder, bijvoorbeeld naar de long waarvan ik zou willen dat die van mij er nog net zo rooskleurig rooddooraderd bijklopt. Al snel na de watjes van de concurrent tot op het atoom ontleed te hebben mag ik uit m'n primitieve voertuig. Ik ga verder in duikpak. Vijf voorheen bloedsaaie anatomielessen later kan ik met chirurgische precisie 'smart bombs' in het brein plaatsen om de vijand kort te sluiten.

OVERAL GEWEEST, ALLES GEZIEN

Ik ben inmiddels in mijn volgende flashback beland. Doordat ik mijn microschip als een plomp ruitje voor me zie dartelen - de schietknop voortdurend ingedrukt want de omgeving lijkt er toch geen last van te ondervinden - begrijp ik opeens dat ik weer Space Invader zit te spelen. Een deluxe versie, maar toch, het is geen spatje veranderd. Ik reis weliswaar door de innerspace van het menselijk lichaam, zie tussendoor de vlekkerige intermezzo filmpjes, maar doe niks anders dan het eeuwenoude, in acht richtingen kapot knallen en ontwijken van tegenliggers, het zogeheten dodge 'm up. Niks, maar dan ook niks nieuws onder het brein.



Een mijnenveld in de bulkholte?



Gestrand en in stukken geblazen


Een eindbaasje



Uiteraard is niemand geïnteresseerd in mijn jeugdsentimenten, moet ik ophouden met het geouwehoer en vertellen of MicroCosm nou wel of niet OK is. Wel, het is OK, maar er zit kraak noch smaak aan. Leuke achtergrondjes, beproefde spelmethode, goede plot. Maar een krakkemikkige uitvoering qua techniek, magere geluidseffecten en een suffe gameplay. Een SewerShark maar dan met een iets ander verhaal en 'n minder slijmerig perspectief. Ik wil een nieuwe generatie software op die zogeheten 'next level' hardware! ADAM

RAPPORT

GRAPHICS 8,0

GELUID 7,0

- ▲ InnerSpace!
- ▲ Educatief...
- ▼ Geen grote uitdaging
- ▼ Overbekend terrein

TENMINSTE SPEELBAAR TOT EEN MAAND NA AANKOOP



7[3]

SEGA CD
Prijs: ƒ 149,- • Fabrikant: Psygnosis

BEAT US W

In het decembernummer vroegen wij jullie om je eigen ideale spelcomputer te beschrijven. Daarop kregen we zo veel reacties dat we er niet eens in slaagden in het vorige nummer een uitslag te geven. We vonden het ook zonde om alleen de prijswinnaars te noemen en het daarbij verder te laten. Sommige ideeën vonden we zo goed dat we besloten er een droomcomputerspecial van te maken. Aansluitend hierop bespreken we een aantal spellen waarmee je zelf spellen kunt maken. Want niet alleen zelf spelcomputers maken is leuk, zelf spellen maken is bijna nog leuker. Op zoek naar de ideale spelcomputer met het ideale spelletje.

EÉN VOOR ALLEN!

In het algemeen wil iedereen het systeem dat alle andere systemen overbodig maakt: een supersysteem dat alle bestaande soorten cartridges en diskettes aankan, of een gloednieuw systeem dat voorziet in een wereldstandaard. Maar hoe moet zo'n supersysteem eruit zien? Zoals we al zeiden waren sommige ideeën zeer goed en kwamen verschillende mensen met ongeveer dezelfde voorstellen. Uit al deze ontwerpen tezamen valt met enige moeite een ideale spelcomputer samen te stellen. Dat hebben we dan ook gedaan. Links en rechts hebben we een onderdeeltje van een droomcomputer genomen, en daar onze eigen PU-Supermachine van gemaakt. Om een en ander ook voor het oog duidelijk te maken hebben we een professionele illustrator gevraagd dat ding te tekenen alsof het werkelijk bestaat. Ook hebben we hem gevraagd de inzending van André uit Schoonhoven professioneel over te tekenen, want die stuurde ons namelijk een ontwerp voor een notebook-spelcomputer. Simpel, haalbaar en plezierig. Op de volgende pagina's zie je hiervan het resultaat.

DE PU-PLAYER

De ideale spelcomputer hebben we de PU-Player gedoopt. Het is om te beginnen een apparaat dat niet (!) alle bestaande formaten en systemen moeiteloos aankan. Waarom niet?

Veel inzenders schreven dat het ideaal zou zijn om één machine voor alle formaten te hebben. Maar het zijn juist al die verschillende formaten die voor zo veel ellende zorgen. Spellenfabrikanten moeten kostbare tijd besteden aan de conversie naar de diverse sys-



TH POWER

nemen terwijl de spelontwerpers keer op keer rekening moeten houden met de specifieke eisen en beperkingen van de diverse machines. Daarom kiezen wij voor één systeem waarvan de specificaties voor iedereen goed en duidelijk zijn.

MINI-DISKS EN LOSSE CHIPS

Maar goed, de PU-Player dus. Waarop staan de spellen? Unaniem kozen wij, en vele lezers met ons, voor een systeem van mini-disks. Nu kunnen die nog niet al te veel informatie bevatten, maar dat gaat wellicht in de toekomst veranderen. En hoe zit het met de chips? De centrale processors zitten niet 'vast' in het apparaat, maar worden verpakt in een soort cartridge achterin het apparaat geschoven. Komt er een nog betere, nog snellere chip uit, haal dan gewoon de oude eruit en schuif de nieuwe erin. Zo ben je altijd up-to-date, zonder schroevedraaier.

SCAN JEZELF IN HET SPEL

Naast spellen kun je trouwens ook papier in het apparaat schuiven. Papier? Jawel, ingebouwd zit namelijk een scanner die in een paar seconden elke gewenste afbeelding scant en desgewenst in het spel inbouwt. Ander achtergrondje voor je favoriete vechtspel: maak een scan van je eigen achtertuin en geef via het eenvoudige scan-menuutje aan waar je die scan in het spel wilt hebben. Zie je liever je eigen hoofd op dat lichaam van Goro? Scan je pasfoto en maak je keuze. Voortaan ben jij de eindbaas.

DE TOEKOMST IS DRAADLOOS!

Je wilt een videorecorder aansluiten, of een ander beeldscherm, of desnoods je radio? Dat kan, op dit apparaat kun je namelijk werkelijk alles aansluiten, hoewel, kun je nog wel van aansluiten spreken als het meeste draadloos gaat? Jawel, de toekomst is draadloos, al was het maar omdat het geen gezicht is, zo'n bos kabels, draden en snoeren waar je verder eigenlijk alleen maar last van hebt.

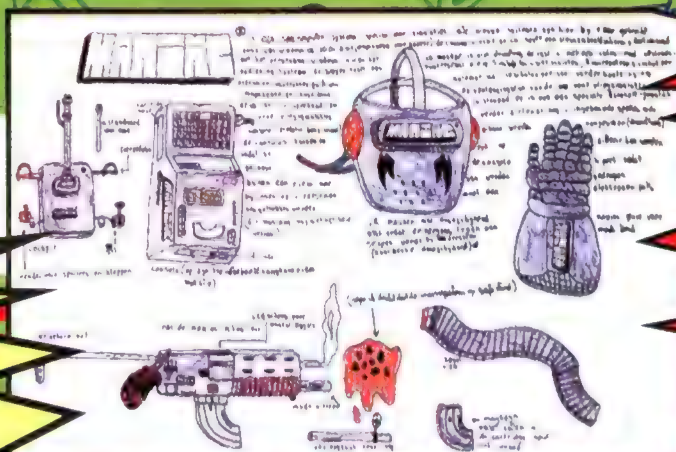


Voor eventuele extra's die draadloos gewoon niet werken is er een handig oprolsysteem zoals je dat bij sommige stofzuigers hebt. Druk op de knop en de draad wikkelt zich netjes om een spoeltje. Opgerold staat netjes!



HANDHELD JOYPAD

Hoe zit het trouwens met de draagbaarheid, want zo'n handheld voor onderweg is toch wel mak-



DAAN SCHÖNE, OUDDORP

DENNIS VOS, BALEN (B)

kelijk. Welnu, de joypad van de PU-Player is de handheld! Hoe dat werkt? Als je thuis bent, dan is je joypad gewoon je joypad. Maar als je ergens anders bent, dan is je joypad je handheld, doordat er een ingebouwd kleurenschermpje inzit. Als je thuis speelt dan doe je dat op een groot geprojecteerd beeld of in de Virtual Reality-mode. Loop je naar buiten, dan schakelt de Player automatisch over op het kleine schermpje. Zo kun je blijven spelen! Maak je er niet druk over waar je was in het spel toen je het apparaat uitzette. Automatisch wordt je spel bewaard op het punt waar je je laatste actie uitvoerde. Speciaal voor het neefje van Dennis die z'n rechterhand niet meer heeft, is er trouwens ook een joypad verkrijgbaar die je met één hand kunt bedienen.

NAAR DE KNOPPEN

Alle joypads zijn gemaakt van een speciaal soort antitranspiratie-kunststof, zodat ze ook na liters zweten niet uit je handen glippen. Voor de knoppen (hoeveel en waar?) lijkt een tiptoetsgevoelig 'knoppengebied' een aardige optie. Hierop kun je zelf aangeven hoeveel knoppen je wilt hebben, hoe groot ze moeten worden en waar ze precies zitten. Handgemaakt, als het ware. De joypads kun je ook gebruiken als modem. Zo kun je er de download-stations van de grote spelfabrikanten mee bellen om hun nieuwste spellen via de telefoon in je Player te downloaden.

BELSPELLEN

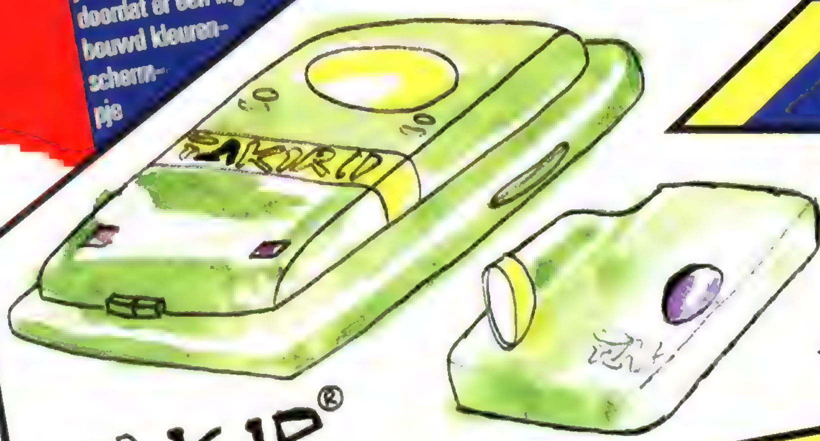
Dit kost wel wat meer, maar dat is nu eenmaal de prijs van gemak. Van ditzelfde modem maak je gebruik als je via een netwerk wilt spelen tegen iemand die een paar honderd kilometer verderop woont. Moet kunnen. De joypad is trouwens niet de enige manier om een spel te bedienen. Een gevoelige microfoon maakt het mogelijk met je stem commando's te geven, en de volgende generatie Activators maakt het mogelijk je hele lichaam te gebruiken, net wat je wilt.

OPLETTEND EN SLIM

Inwendig is de PU-Player behoorlijk slim. De spelcomputer houdt namelijk bij hoe de speler speelt en houdt daar rekening mee. Als je te vaak hetzelfde truukje gebruikt, krijgt de computer dat door en gaat een volgende keer anders reageren. Zo gaat een spel veel langer mee, want het is veel moeilijker om een spel uit te spelen. Moeilijker, maar niet onmogelijk, want de Player houdt ook rekening met je kundigheid. Als je slecht speelt, krijg je een matige computertegenstander, maar als je goed speelt, krijg je een bijna nog betere computertegenstander.

ZONNE-VIRTUAL REALITY

En waarop zie je al dat prachtigs? Een tv-scherm? Misschien, maar waarschijnlijker is een haarscherpe laserprojectie, gewoon op een wit stuk muur bijvoorbeeld. Vind je dit te plat, zet dan je VR-Player op en begeef je in Cyberspace, waar je midden in het spel terechtkomt -als de hoofdrolspeler. Tot slot: de PU-Player werkt op zonne-energie (is veel goedkoper dan batterijen), tot ze eindelijk 'ns die energie-cellen uitvinden die zo'n jaartje of twintig meegaan.



MICHIEL VAN DER ZANDEN, BEST

DE WINNAARS

DE ACTION REPLAY CARTRIDGES GAAN NAAR:

* André de Kruijf - Schoonhoven
* Dennis Vos - Balen (B.)
* Dennis Brinkhuis - Almelo
* Michiel van de Zanden - Best
* Richard de Bruijn - Rijswijk

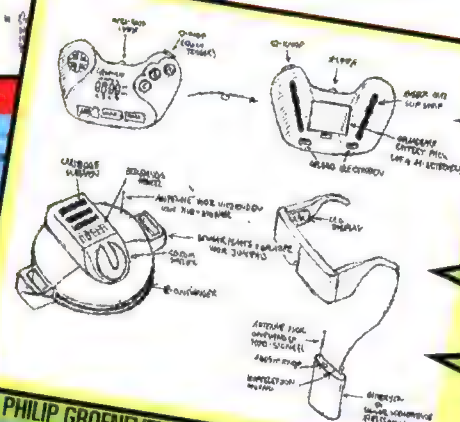
Extra Prijzen

EEN KODAK FUN MINI CAMERA IS GEWONNEN DOOR:

* Marja van Zanten - Krommenie
* Wiebe de Witte - Amstelveen
* Niels Thomassen - Groningen
* Tim van Vugt - Dongen
* Otto Bonnema - Gouda
* Tom Oomen - Baarle Nassau
* Bram Platel - Boxtel
* Jochem Boschloo - Almen
* Thomas van Slobbe - Leiden
* Rogier Geertzema - Utrecht
* Mark Ceelie - Purmerend
* Frank van der Stelt - Purmerend
* Marvin Smit - Zevenhuizen
* Onno Louwen - IJmuiden
* Daan Schöne - Ouddorp
* Vladimir Lam - Lelystad
* Remko Burger - Spijkenisse
* Jan Hein van der Hoeven - Langebroek
* Philip Groeneveld - Tilburg
* Fam. Hof - Hilversum
* Nicos Domnidis - Sliedrecht
* Ferry vd Schans - Ridderkerk
* Chris Festré - Leuven (B.)
* Wouter vd Sanden - Oss
* Sven Schaap - Wateringen

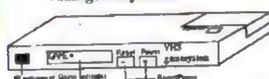
VISUAL XS PORTABLE

ONNO LOUWEN, IJMUIDEN



PHILIP GROENEVELD, TILBURG

VHS gamesystem





Beschrijving bij: VHS gamesystem
De VHS gamesystem werkt als volgt:
Je moet hem in de videorecorder stoppen zet dan de videorecorder aan en druk op PLAY dan zet je de VHS gamesystem aan en het spel begint.
De spelcassettes zijn 1500 Mb en bevatten een soort band waarop het spel staat.

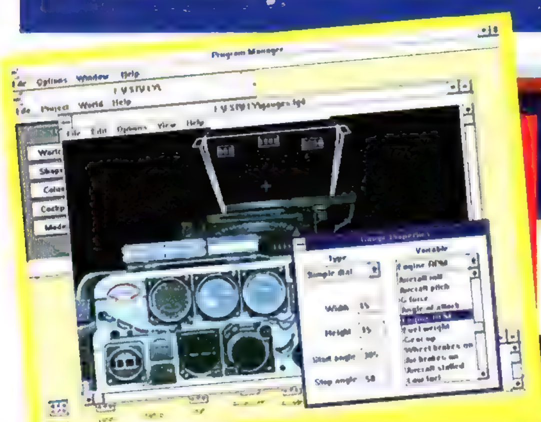
Technische gegevens:

Joysticks : IR (infra rood) Afstandsbediening
Voeding : Accu 220 volt + snellader
soort : 64 bit spelcomputer
afm computer (L*B*H) : 11,5 * 18,7 * 2,4

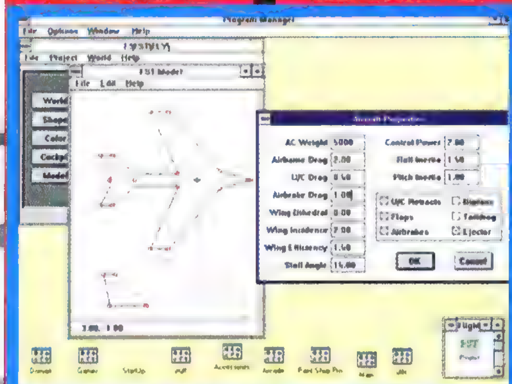
WOUTER VD SANDEN, USS

FLIGHT SIM TOOLKIT

Het is te gek om een Harrier Assault jager, Fokker Triplane of een Learjet over je PC-scherm te laten scheren. Uren besteed je in het digitale luchtruim maar op een gegeven moment raak je uitgekeken op de missies of de vliegvelden. Zou het niet prachtig zijn als je zelf het toestel van je stoutste fantasieën kon maken en van een zelfgemaakt vliegveld op kon stijgen? Dat kan met Domarks Flight Sim Toolkit, maar maak je borst maar nat want makkelijk is het zeker niet!


Cockpiteditor

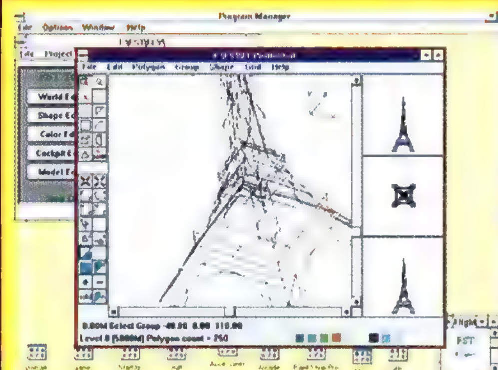
Flight Sim Toolkit bestaat uit een set softwarematige gereedschappen die onder Windows draaien en een volwaardige MS-DOS vluchtsimulator. Met het 'gereedschap' creëer je de werelden en het vliegtuig waarmee je in de vluchtsimulator vliegt. Domark voegde twee kant en klare sims, Private Pilot en Top Gun, toe aan het pakket zodat je een goed idee krijgt wat mogelijk is.


Teleaccursus 'Hoe vouw ik een vliegtuig'

PITTIG PROFESSIONEEL

De moeilijkheid begint bij de onduidelijke handleiding die het gebruik van de vijf gereedschappen (World, Shape, Color, Cockpit en Model Editor) tracht uit te leggen. Deze Window programma's zijn in feite CAD programma's (Computer Aided Design) net zoals professionele ontwerpers die gebruiken om 3D voorwerpen te ontwerpen. Pittige kost dus. Gelukkig draait het zeer overzichtelijk onder Windows maar verwacht niet in een middagje een superjet te ontwerpen.

In de World Editor ontwerp je het soort terrein en plaats je objecten als hangars en landingsbanen etc. Om het makkelijker te maken kun je allerlei objecten variërend van dubbeldekkers, piramides tot schepen uit de 3D bibliotheek importeren en in het landschap plaatsen. Met de Color Editor kleur je het terrein en de objecten in en voilà: de virtuele wereld is werkelijkheid. (Tja, voilà...na uren ploeteren!)


Zet de Eifeltoren in je achtertuin

VLIEGT-IE OF VLIEGT-IE NIET?

Dan komt het leukste: je eigen vliegtuig ontwerpen in de Model Editor. De Editor lijkt veel op een tekenprogramma, met het verschil dat je in 3 vlakken oftewel 3 dimensies tekent. Hier kun je werkelijk je fantasie laten botvieren op het scherm. Wat dacht je van een antieke dubbeldekker met straalmotor, of een Harrier met een propeller motor? Natuurlijk is het wel de vraag of het vliegt want het programma maakt wel gebruik van aerodynamische natuurwetten. Sommige ontwerpen komen dan ook niet veel verder dan het laten wapperen van hun vleugels maar leuk is het zeker wel.

RAPPORT

GRAPHICS 7,9

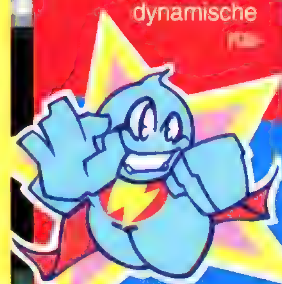
GELUID 7,0

- ▲ Originele toevoeging aan sim spelen
- ▲ Zelf het spel maken
- ▼ Ontzettend moeilijk

TENMINSTE SPEELBAAR TOT ZES MAANDEN NA AANKOOP

AKTIE VARIABEL — TAKTIEK VARIABEL

84



Flight Sim Toolkit voegt een extra dimensie aan de vluchtsim-spelen toe doordat de simmer het spel zelf ontwerpt. Klinkt mooi, maar je moet er wel voor gaan zitten. De handleiding puilt uit van de informatie die gelezen moet worden om de zware programma's te kunnen gebruiken. De sim zelf vliegt okay maar de graphics zijn aan de grove kant en het geluid is primitief. Toch zal diegene die bereid is tijd voor een ontwerp uit te trekken kicken op de uitgebreide mogelijkheden die Flight Sim Toolkit biedt.

DAVID

PC

Prijs: ƒ 149,- • Fabrikant: Domark
Systeemvereisten: PC 386-16, Windows 3.1, DOS 5.0, 4Mb RAM, 8 Mb schijfruimte

SID & AL'S INCREDIBLE TOONS

Sid en Al zijn een maffe hongerige muis en een maffe hongerige kat die behoorlijk in de problemen zitten. Ze wonen namelijk in een puzzelwereld die is gemaakt door dezelfde mensen die The Incredible Machine hebben bedacht. Alsof dat nog niet genoeg is kun je deze puzzelwereld onbeperkt zelf uitbreiden met zo mogelijk nog maffere puzzels die als enige overeenkomst hebben dat Sid en Al de pineut zijn als je puzzel niet goed werkt; dan krijgen ze namelijk nog meer honger.

VAN KAZEN EN KAZEN

De Incredible Toons bestaan uit twee delen: de Toon-O-Matic en de HomeToons. In de Toon-O-Matic zitten een stuk of 100 puzzels van het soort dat Incredible Machine-spelers wel kennen. Je ziet bijvoorbeeld een stuk kaas op een stukje rails hoog in de lucht. Enkele meters lager zit Sid Mouse op een platformpje te wachten tot iemand hem de kaas bezorgt. Dit kun je dan doen door een steen op een katapultwagentje te gooien. Phil Rat, die het wagentje bestuurt, schiet een rotsblok af dat terecht komt op Hildegard Hen die spontaan een ei legt dat valt op een schakelaar die een haardroger in werking stelt die het achterste van Eunice Elephant verwarmt waarna zij hard gaat blazen zodat er een bal van een plankje afrolt die stuiterend op een wip terechtkomt waardoor een daarmee verbonden schaar een draadje doorknipt waaraan het begeerde stuk kaas hangt dat zodoende in de reeds openstaande mond van Sid Mouse valt die het haastig en gulzig dorslikt. En dat was nog maar een simpele puzzel.



Stuur de Al's naar de kattenhemel

Laat de mafkezerij beginnen

Help Al om Sid te vangen

VAN STRIJKIJZERS EN KATTEN

De puzzels komen in vier moeilijkheidsgraden, waarbij de laatste tien puzzels alleen toegankelijk zijn als je de eerste negentig puzzels goed hebt opgelost. Al vanaf de tweede moeilijkheidsgraad ('All Brawn, no brains') hebben de puzzels als extra moeilijkheid dat er voorwerpen in zitten die niets met de puzzel te maken hebben. Die zitten er dus gewoon in om je te treiteren. Jawel, treiteren, dat doen die puzzels als je de eerste eenvoudige puzzels hebt gedaan. Ze zien er vaak op het eerste oog heel makkelijk, zelfs een beetje kinderachtig uit, en ook de bijbehorende opdracht klinkt simpel ('Smijt het strijkijzer op Al z'n hongerige hoofd'), maar probeer het dan maar eens voor elkaar te krijgen. Mijn zegen heb je en die zal je zeker nodig hebben wil je voorkomen dat Sid & Al je smalend uitlachen alvorens ze waarschijnlijk een akelige hongersdood sterven.

DOE HET ZELF!

Het tweede deel van dit speel heet dus Hometoons, een zelfmaakpuzzelspel waarin je beschikt over 71 verschillende onderdelen, variërend van vuurspuwende draakjes en hete stoom blazende theepotten tot alleszuigende stofzuigers en ballenbommen. Tesamen met een grote voorraad aan stenen, takken, paaltjes en platformpjes kun je hiermee echt onbeperkt veel puzzelspelletjes maken die je gelukkig onderdeel voor onderdeel op hun werking kunt testen alvorens er Sid en/of Al mee te plagen.

RAPPORT

GRAPHICS 8,5

GELUID 8,0

 Maffe puzzels

 Maffe kat en muis

 Zelf maffe puzzels maken

TENMINSTE SPEELBAAR TOT JE JE GEVOEL VOOR HUMOR VERLIEST



8⁵



Dit spel is echt ongelooflijk humoristisch en moeilijk. De heldere animaties en grappige muziekjes maken het een genot om je hoofd te breken over de ingewikkelde puzzels. De zelfmaakmogelijkheid werkt bovendien heerlijk eenvoudig. Binnen een paar minuten had ik zelf een puzzel gemaakt -al kostte het me vervolgens een half uur om m'n eigen puzzel op te lossen. Aanrader!

BEN

PC

Prijs: ƒ 119,- • Fabrikant: Aaaaa
Systeemvereisten: PC 386-25, 570 Kb RAM, 730 Kb EMS, DOS 5.0, 4 Mb schijfruimte.

GAME MAKER

Ik had het al aangekondigd in het eerste nummer van Power Unlimited, maar het duurde wat langer dan ik gedacht had, en eigenlijk zou ik nog langer moeten wachten met deze review, om de eenvoudige reden dat Game Maker officieel nog nergens in Nederland te koop is. Kom je het toch ergens tegen, dan heb je mazzel. Kom je het nergens tegen, bel of fax dan naar één van de nummers aan het eind van deze review en koop het rechtstreeks in Amerika, het land van de onbegrensde spellen.

GRAPHICS EN GAMEPLAY

Game Maker is dus, zoals al uit de titel blijkt, een spel waarmee je zelf spellen kunt maken. Om maar gelijk met de harde realiteit te beginnen: superieure graphics hoef je niet te verwachten. Net als bij alle andere zelfmaakspellen is het wel mogelijk om een spel te maken dat uitblinkt in gameplay, maar voor echte top graphics zul je toch echt moeten leren programmeren.

ZET JEZELF IN HET SPEL

Daarmee is niet gezegd dat Game Maker niet de moeite waard is, want dat is het zeer zeker wel. Je moet alleen weten wat je ongeveer kunt verwachten, dan word je niet teleurgesteld als je de software op je PC hebt geïnstalleerd. En wat kun je dan allemaal verwachten? In het kort gezegd alle instrumenten die nodig zijn om een 'landschap' te maken en dat in te vullen met mensen, dieren en monsters die je naar keuze kunt laten lopen, springen, vliegen en noem maar op. Een uitgebreid arsenaal aan wapens en knallen ontbreekt niet en met Soundblasterbezitters is rekening gehouden. Als je geen wapen wilt gebruiken dan kun je er ook voor kiezen monsters door aanraking te laten verdwijnen, of door er bovenop te springen. Natuurlijk kun je ook gebouwen maken, vallen zetten en ramen en deuren installeren. Heel leuk is dat je zonder veel problemen allerlei eigen (GIF)plaatjes in je eigen spel kunt invoeren. Dit geeft de mogelijkheid om bijvoorbeeld je eigen huis in het spel te zetten of desnoods een foto van jezelf...

RIJK WORDEN?

Voor de luie gamemakers onder ons zitten er een stel kant-en-klare spellen bij die met de gereedschappen van Game Maker zijn gemaakt. Deze spellen kun je zelf weer veranderen, zodat je toch nog het idee krijgt dat je je eigen spel hebt gemaakt. Als een spel af is kun je het ook op een floppie zetten, het is dan namelijk een compleet spel geworden dat je los van Game Maker kunt spelen. Slimme ondernemertjes moeten nu niet denken dat ze nu zelf spellen kunnen gaan maken en verkopen, want dat staan de makers van Game Maker niet toe. Wel mag je je eigen produkten aan een beperkt aantal mensen weggeven of ruilen. Tja, het blijft moeilijk om van andermans creatieve ideeën rijk te worden. Hoewel, als je een echt goed spel maakt, dan zijn de mensen van fabrikant Recreational Software Designs bereid je te helpen bij het verkopen ervan. (K-D Software, tel: 1-603-332-8164, fax: 1-603-332-8125)



Hoewel er bij elk onderdeel van Game Maker een uitgebreide (Engelstalige) uitleg zit is het zelf maken van een spel niet bepaald makkelijk. Het kost veel tijd en moeite om zelf een spel te maken (is dat nieuws voor je?). Maar ja, voor wat hoort wat, zullen we maar zeggen. Ondertussen is dit spel wel het beste in z'n soort.

BEN



Even wat PU-blokken maken



Hier maak je dus je monsters



Dit oefenspel leert je alles over blokken, gaten en vallen



Een van de mogelijke beginschermen

RAPPORT

GRAPHICS 7,5

GELUID 8,0

- ▲ Ontzettend veel mogelijkheden
- ▲ Importmogelijkheid: eigen beelden
- ▲ Eindprodukten zijn zelfstandige spellen
- ▼ Vrij ingewikkeld

TENMINSTE SPEELBAAR TOT JAREN NA AANKOOP

AKTIE VARIABEL — TAKTIEK VARIABEL

85

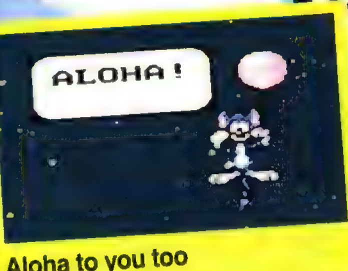
PC

Prijs: $ 97 • Fabrikant: Recreational Software Designs/KD Software
Systeemvereisten: 286 of beter, 570 Kb RAM, 3 Mb schijfruimte, kleurenscherm

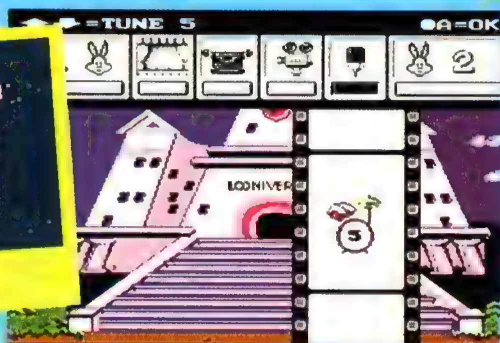
R E V I E W

Tiny Toon Adventures CARTOON WORKSHOP

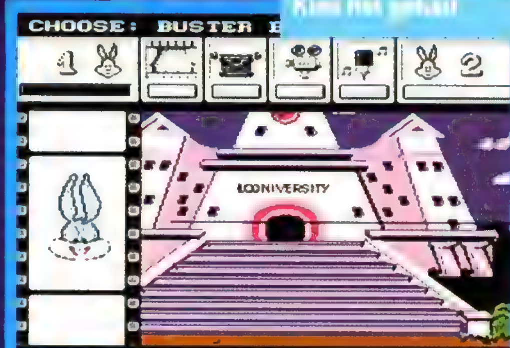
Wil je zelf filmregisseur worden? Dat is een mooi plan, maar bedenk wel dat je klein zult moeten beginnen. Steven Spielberg begon z'n carrière in het pre-digitale tijdperk met 8 mm filmpjes. In deze digitale tijd vervangen we gewoon de millimeters door bits en de beelden uit de echte wereld door cartoons. Dan kun je met de Cartoon Workshop aan de lange weg naar Hollywood beginnen, waar je wellicht ooit je voet- en handafdruk in het cement van de sterren zult plaatsen.



Aloha to you too



Kies het geluid



Kies een speler



Kies de omgeving

MAKE MY TOON

De Cartoon Workshop is een NES-cartridge waarmee je op vrij eenvoudige wijze zelf een tekenfilmpje kunt maken. Dit doe je in principe beeldje voor beeldje, wat betekent dat je voor een filmje met de maximale lengte van 8 minuten zo'n 4000 beeldjes moet vullen (hé, niemand zei dat het echt makkelijk zou worden). In de praktijk hoef je gelukkig veel minder beeldjes te vullen omdat je bijvoorbeeld een scène waarin Buster Bunny het op een rennen zet gewoon 30 beeldjes kunt laten duren, maar dat is eigenlijk vooral een oplossing voor luie regisseurs en zoals iedereen weet worden die slechts zelden beroemd.

SPECIAL EFFECTS

Je begint een film met het kiezen van een achtergrond. Het eenvoudige menu laat je onder meer kiezen uit een woestijn, een stad, een kasteel etc. Daarnaast kun je ook kiezen voor een lege achtergrond die je zelf een kleurtje kunt geven.

Hierna kies je een hoofdpersoon, waarbij je de keuze hebt uit 6 verschillende cartoonsterren: Buster Bunny, Babs Bunny, Furrball, Little Beeper, Calamity Coyote en Plucky Duck. Elk van deze figuren kun je vervolgens allerlei bewegingen laten maken, variërend van een snelle vlucht tot een afdaling aan een parachute. Bij wijze van special effects kun je ze onder andere laten natregenen, laten bijten door een hapgraag visje of laten schrikken van een explosie. Om een en ander te verduidelijken leg je de sterren daarna woorden in de mond (tekstballonnen met bijv. I love you, get well soon, why me etc). Dan is het tijd om de tegenspelers te kiezen. De vijf overgebleven figuren staan hiertoe tot je beschikking. Die kun je vervolgens op dezelfde wijze animeren. Nog even een muziekje selecteren en je eerste beeldjes zijn gereed. Tijd voor de volgende scène.

SAVEN OP VIDEO

De cartoons kun je niet op de cartridge saven, die word je geacht op video op te nemen wil je ze voor het nageslacht of voor een filmproduktiebedrijf bewaren. Dat is meteen het grootste nadeel van dit spel: een goede cartoon maken kost je meer dan een paar uur, reken maar liever op een paar dagen of zelfs weken. Al die tijd moet je dan je NES aan laten staan, anders is al je werk voor niets geweest. Je kunt wel verschillende korte cartoons achter elkaar opnemen, maar ook dan moet je iedere keer van voor af aan beginnen, en op die manier komt er natuurlijk maar weinig schot in je carrière als cartoonregisseur.

RAPPORT

GRAPHICS 7,0

GELUID 7,0

▲ Eenvoudige bediening

▲ Origineel werktuig. Aardige resultaten

▼ Geen import eigen beelden

▼ 8 bits

TENMINSTE SPEELBAAR TOT
TOT JE EEN ANDER VAK KIEST



8



Een spel kun je dit filmwerktuig eigenlijk niet noemen, maar leuk is het zeker wel. Leuk, maar tijdrovend, en het resultaat is geen spel, maar een video. Wel jammer dat je geen eigen beelden kunt importeren, en eigenlijk ook jammer dat er geen SNES-versie van deze cartoonmaker bestaat, want voor een regisseur in spé is dit toch wel een heel aardig werktuig. BEN

NES
Prijs: ƒ 109,95 • Fabrikant: Novotrade

STAR TREK JUDGMENT RITES

Nederlandse Trekkies vragen zich vertwijfeld af wanneer er weer 'ns wat afleveringen van The Next Generation een goede reden zullen zijn om thuis te blijven dan wel de videorecorder te activeren. Wachten op betere tijden is het devies. Ondertussen kunnen de liefhebbers hun hart ophalen aan Judgment Rites. Het is dan wel niet The Next Generation, maar als Star Trek-spel is het de moeite zeker waard.

BACK FROM THE FUTURE

Hoewel de schepper van Star Trek, Gene Roddenberry, niet langer in ons midden is, is Interplay erin geslaagd de originele Star Trek sfeer perfect weer te geven. Al direct bij de eerste scène begint het avontuur wanneer de crew van een ander schip terugkeert uit de toekomst en Kirk waarschuwt dat het hele Federatie-universum vernietigd zal worden, inclusief de Enterprise. Tijd om met warp 9 naar Espor Station af te reizen, waar oude bekende Breddel bezig is met een geheim wapen zijn wraakoefeningen kracht bij te zetten.

SIMPLE KOMBAT

Deze keer kun je als leider van de Enterprise kiezen uit drie moeilijkheidsgraden. Het verschil zit 'm dan vooral in de 'Starship Combat'. Als beginnend kadet hoef je je hiermee niet te vermoeien, als gevorderd kadet zijn de ruimtegevechten simpel en als Officer zijn alle tegenstanders met volle kracht aanwezig. Deze laatste optie is behoorlijk moeilijk omdat je keer op keer verrast wordt door allerlei ruimte-agressors die echt niet makkelijk zijn te verslaan. Het veiligste is daarom om te reizen door de ruimte met de shields en wapens aan, dan ben je overal op voorbereid.

MAN VERSUS MUIS

De actie speelt zich full-screen af, wat voor het oog bijzonder aangenaam is. Nadeel is dat je opdrachten moet geven door allerlei toetsen in te drukken, bijvoorbeeld K om Kirk te activeren, O om in 'orbit' te gaan, T om iemand te laten praten. De rest kun je daarna met de muis af, maar vooral in het begin is het handig om even een lijstje te maken met de diverse mogelijke toetsaanslagen. De muis-akties luisteren vrij nauw, je moet echt precies op de goede plaats klikken om opdrachten uitgevoerd te krijgen, iets wat soms lichtelijk frustrerend kan zijn.

CASIO-SOUND OF SILENCE

De installatie van Judgment Rites is een klus apart. Het spel komt op 11 diskettes en het duurt ongeveer 20 minuten om die op je harde schijf te zetten, maar daarna is de PC nog zo'n anderhalf uur bezig met het uitpakken en opbouwen van de diverse bestanden. Het resultaat is een niet erg stabiel programma. Vooral in het begin heeft het de neiging te crashen, helemaal wanneer je ook de muziek en geluidseffecten hebt aangezet. Die muziek klinkt overigens alsof het op een Casio-orgeltje is gemaakt en de geluidseffecten vallen vooral op door de lange momenten van stilte. Zonde, want bij de prachtige graphics hoort eigenlijk een prachtig geluid.



Een must voor alle Trekkies, dat is zeker en waarschijnlijk zullen ook andere spelers veel plezier hebben aan dit spel. Het vreet wel schijfruimte en het geluid is niet zo denderend, maar de gameplay en het avontuur doen je deze kleine ongemakken snel vergeten. Ga daarom met warp 9 naar de winkel en stap in de wereld die Star Trek heet. Je zult er geen spijt van krijgen.

BEN

RAPPORT

GRAPHICS	8,5
GELUID	6,5

- ▲ Grote heldere graphics
- ▲ Authenthiek Star Trek spel
- ▼ Software crasht vaak
- ▼ Bediening soms verwarrend

TENMINSTE SPEELBAAR TOT VIJF MAANDEN NA AANKOOP



85



Kirk is not amused



De brug natuurlijk met het 'main screen'



't zal niet de eerste keer zijn

PC

Prijs: ƒ 129,- • Fabrikant: Interplay
Systeemvereisten: PC 386-16 • 580 Kb RAM • 1 Mb EMS
Kl. VGA • 27 Mb schijfruimte • geluidskaart + muis aanbevolen.

REVIEW

BLAKE STONE ALIENS OF GOLD

Stone is zo'n typische supermacho geboren te Old London op 2 juli 2114. Omdat Stone behangen is met lintjes en medailles van vroegere oorlogssuccessen mag hij het opnemen tegen de slechterik van het verhaal: Goldfire. Deze figuur heeft de nare gewoonte Mutant Guardian Aliens op mensen af te sturen, en wordt daarin bijgestaan door een leger van zwaar bewapende bad guys. Knal overigens niet iedereen neer, sommige van de rondlopende personen zijn zogenaamde informants die erg gul zijn in het geven van 'food tokens' en wapens!

MA-FLIP

Stone is extra gemotiveerd om Goldfire te pakken omdat zijn vader tijdens een door Goldfire opgezette hinderlaag is omgekomen. Familiecrisis natuurlijk, pa dood, ma geflipt, leeft nu bij de zus van Stone, kijkt alleen naar GTST en vreet de hele dag vlaflips en Merci-sjokolaatjes. Snel pakt Stone zijn bullen bij elkaar om Dr. Pyrus W. Goldfire te pakken te krijgen. De dokter heeft ondertussen zijn STAR-instituut volledig ingericht met buitenaardse wezens, robots en bewapende mannen dus Stone zal het moeilijk krijgen.

PLASMA-KNALLERS

Stone kan vijf verschillende soorten wapens gebruiken. Hij begint altijd met een goedkoop klapperpistooltje, de Auto Fire Pistol. Niet erg effectief omdat die kleine kogeltjes afschiet en er niet erg macho uitziet. Neem dan liever de Slow Fire Protector: nog steeds niet geweldig maar effectiever dan de AFP. Voor de kenners is er de wat snellere Rapid Assault Weapon, bekend van hedendaagse politie- en misdaadseries op de TV. Minder bekend uit die series zijn de krachtigste wapens: de Dual Neutron Disrupter (snelle auto-fire gun) en de Plasma Discharge Unit, waarvan de explosies meerdere vijanden tegelijk kunnen doden. Omdat de wapens zo belangrijk zijn is het vaak beter om meteen na het vinden van de Red Access Key een paar verdiepingen hoger naar een sterker wapen te zoeken. Met de Auto Charge Pistol kom je niet zo ver...

GRAPHICS À LA WOLFENSTEIN

Het speelveld is volgens exact hetzelfde principe gemaakt als Wolfenstein 3D voor PC en Supernes. De enigszins grove beelden geven een aardig 3D beeld maar halen het in de verste verte niet bij wat er van 3D verwacht wordt. De optie om het speelveld groter en kleiner te maken biedt ook eigenaars van een monitor met mindere resolutie dan SVGA de mogelijkheid om het spel te spelen.

RAPPORT

GRAPHICS 8,0

GELUID 7,0

- ▲ Veel instellingen mogelijk
- ▲ Ingebouwde cheat
- ▲ Veel save-game posities met beschrijving
- ▼ Graphics niet zo 3D als ik had gehoopt

TENMINSTE SPEELBAAR TOT VIER MAANDEN EN 21 DAGEN NA AANKOOP

AKTIE — TAKTIEK

83

Als shoot-em-up is Blake Stone een aardige tijdverdrijver. De zes levels die behoren tot het spel zijn onderverdeeld in zo'n 10 sublevels (verdiepingen) en nogal wat geheime verdiepingen en warpzones. De missie is soms nogal onduidelijk maar waar het op neer komt is dat je simpelweg zo veel mogelijk bad guys moet neerknallen en zo veel mogelijk punten moet scoren. Hint: probeer in missie 1 zo snel mogelijk naar de negende verdieping te komen. Hier verschuilt Dr. Goldfire zich en de Alien Guardian hangt er ook ergens rond. Zoek de geheime deur (zie plaatje) om de missie te volbrengen! Sukses. BJØRN

Kassa! Xylan Orb ballen: waarde 5000 punten!

Missie 1 volbracht! Pluimpje voor Stone

Links hoopje ex-mens, vooruit naar de Access Key

Ondanks de tegenvallende graphics is Blaze Stone toch een spel dat de gemiddelde 3D-shoot-em-up-freak een flinke tijd kan bezighouden.

NOW YOU'RE JAMMING!

Wie er echt helemaal niets van bakt moet eens J A M intikken tijdens het spel en dan op [ENTER] drukken. Stone bezit ineens alle wapens, alle Access Cards en geen punten! Leuk om te verkennen en te oefenen, maar niet leuk om er het spel mee uit te spelen. Overigens werkt deze 'cheat' alleen bij de geregistreerde versie van Blake Stone.

PC

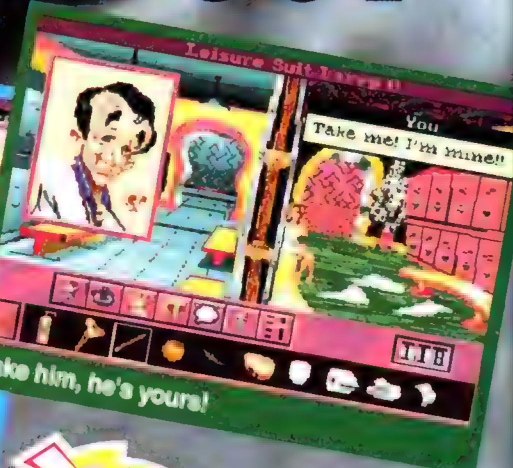
Registratieprijs: ƒ 30,- • Fabrikant: Apogee
Systeemvereisten: 286-16 • 640 Kb RAM • 8 Mb schijfruimte
muisbesturing mogelijk • geluidskaart aanbevolen

LEISURE SUIT LARRY 6
SHAPE UP OR SLIP OUT

Wereldreiziger Larry Laffer, eeuwige vrijgezel sinds hij Patty is kwijtgeraakt, wordt tweede in de dating show Stallions. Daarmee wint Larry een reisje naar La Costa Lotta, een soort gezondheidscentrum gelegen aan de kust. La Costa Lotta wordt bevolkt door allerlei mooie schaars geklede dames die naar hun zeggen wel zin hebben in een 'horizontale Mambo' met Larry. Een vraag dringt zich hierbij op: hoever kunnen mannen gaan voor een wip?



Geen dieden maar woorden



Take him, he's yours!



Geven en nemen?

GEWOON ALLES PROBEREN

Leisure Suit Larry 6 is de zoveelste episode in de Larry-saga. Deze keer hebben de Sierra-jongens echt geprobeerd om een spel voor boven de zeventien te maken. Nog steeds is Larry bezig met dames te versieren in de hoop op wat meer dan een 'goed' gesprek. Daarbij heeft Larry de hulp van de speler nodig, die hem assisteert bij de door de dames gestelde eisen; voor wat wipt wat, zullen we maar zeggen. De eisen van de dames zijn uiteenlopend, zo is er een receptioniste met te dikke dijen die aast op een obscuur apparaat waarmee vet weggezogen kan worden. Helaas werkt dit liposuctie geval niet meer. Ben je technisch dan is deze babe voor jou. Dan is er ook nog een Spaanse die iets wil wat ze nog niet heeft (maar niet weet wat ze precies wil) en een dame in een Penthouse die helemaal niets zegt en al uit de kleren is maar haar armen voor haar boezem houdt. Hoe krijg je nu weer zicht op wat deze babe in huis heeft? Gewoon alles proberen en flink rondlopen en zoeken, dat is de remedie en bovenal goed opletten wat de dames te zeggen hebben.

LOL VOOR ONDERBROEKEN

Ik heb het spel gespeeld met behulp van de muis, wat zeer goed werkt, maar het is ook speelbaar via het toetsenbord. Een balk onderaan het beeld geeft aan welke items je in je bezit hebt en een aantal keuzen die je hebt bij de besturing van Larry. Nieuw daarbij is de gulp (verzin zelf maar wat Larry daarmee doet). De menu's voor geluid en saven van het spel en dergelijke zijn bovenin het beeldscherm te vinden. In het spel zijn bijna alle sexuele varianten vertegenwoordigd wat het spel wel een aardig tintje geeft. Ook de grappen zijn best wel aardig, als je tenminste van onderbroekenlol houdt.

RAPPORT

GRAPHICS 7,0

GELUID 7,0

▲ Vrouwvriendelijk

▼ Zeer onrustige scrolling

TENMINSTE SPEELBAAR TOT TWEE MAANDEN NA AANKOOP

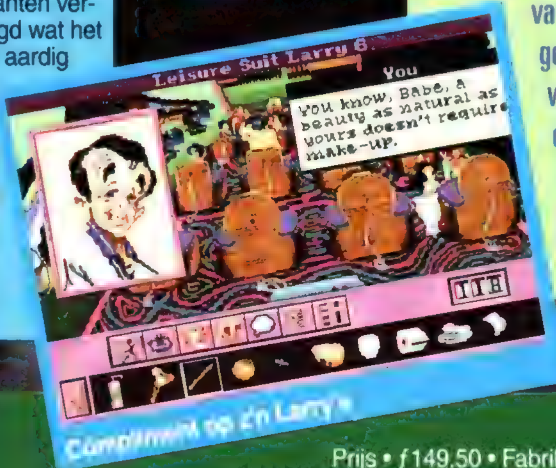


5



Is dit nu echt een spel voor boven de zeventien jaar? Ik zou zeggen van niet maar hang me er niet aan op, het is maar net waar je van houdt en wat je gewend bent. Vond je Benny Hill of Are You Being Served leuk dan is dit een spel voor jou. Is het dan een vrouwonvriendelijk sexistisch spel? Nee, zelfs dat niet. Larry is naar mijn mening een all time loser, een wat ouder wordende kalende dwerg met een te groot hoofd die zonder hulp van buitenaf niets maar dan ook niets klaarmaakt. Hoever gaan mannen dan voor een vrijpartij? Ver dames, zeer ver, zolang je het als vrouw maar goed aanpakt kom je voor de zoveelste keer aan je sexuele trekken en krijg je nog iets materieels op de koop toe. Dit is volgens mij de boodschap van Leisure Suit Larry. Dit is dus geen spel voor mannen die wat willen leren maar voor vrouwen die de kunst van het uitbuiten van de heren der schepping nog niet onder de knie hebben.

LAURA



Compliment op z'n Larry's

PC

Prijs • ƒ149,50 • Fabrikant: Sierra • Systeemvereisten: 286 640 Kb RAM • 10 Mb schijfruimte • VGA-scherm • muis aanbevolen.

KAARTSPEL MAGIC



Ik zit in spellenwinkel Compendium, waar een levendige handel in Magic-kaarten bezig is. De kaarten maken deel uit van een nieuw 'Fantasy Trading Card Game' dat in korte tijd ontzettend populair is geworden. Mijn missie: uitzoeken wat er zo bijzonder is aan Magic dat er zelfs veilingen schijnen te worden gehouden waar bepaalde kaarten uit dit spel voor veel geld van eigenaar verwisselen. Hoe ontdek je zoiets? Door zelf een potje te spelen bijvoorbeeld? Nou, vooruit, eerst een demonstratiespel.

CADEAU VAN DE DEMONIC TUTOR

David (nee, niet die van ons) en Roderick hebben ieder een stapel van vijftig kaarten voor zich op tafel liggen. De bovenste kaarten worden omgedraaid en vormen de inzet van het spel, in dit geval een Demonic Tutor en een Swamp. De Tutor geeft



recht op een extra kaart naar keuze en de Swamp is gewoon een Land dat altijd wel van pas komt omdat je zonder Land niets kunt casten of summonen. Sterker nog, zonder Land kun je feitelijk niet eens spelen. Vervolgens nemen David en Roderick ieder de bovenste zeven kaarten van hun stapel in de hand. De strijd neemt een aanvang.

VERVLOEKEN KOST PUNTEN

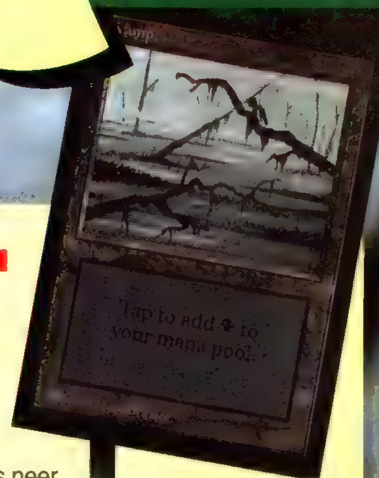
Beiden beginnen met twintig punten en het doel is om de tegenstander zo snel mogelijk op nul punten te zetten. Om te beginnen legt Roderick een Blue Land op tafel. Hij zegt dat hij verder niets doet, dus is de beurt aan David. Die legt meteen drie Black Lands op tafel, 'tapt' ze alle drie (de kaarten een halve slag draaien als teken dat ze gebruikt worden) en doet een aanval met een Ogre. De Ogre heeft een Power van twee punten en omdat Roderick nog niets heeft om te verdedigen kost hem dat twee punten. Als bonus spreekt hij een vloek uit over het Land van Roderick. Die moet nu bij iedere beurt 1 punt betalen, totdat hij een kaart heeft gevonden die de vloek kan opheffen.



"Mag ik van jou de Throne of Bone, dan heb ik voor jou een Earthquake." "Da's goed, zelfs heel goed, een uncommon tegen een rare. Deal." "Nu wil ik nog een Wrath of God, dan heb ik deze set compleet." "Nee, die krijg je niet, daar heb ik er maar één van. Ik heb wel 'n 2-Heades Giant of Foriyis, zelfs drie, ruilen tegen een Ice Storm en drie Plague Rats?" "Mmmm, vooruit dan maar, als ik die Zombie Master van je mag kopen."

DE TOORN VAN GOD

Roderick's beurt. Deze keer legt hij een Savannah en wat Tropical Islands neer en roept de Lord of Atlantis. Die straft David direct af met drie minpunten, maar David is daar niet van gediend en blokkeert de aanval. Voor straf werpt hij een paar Fireballs naar z'n tegenstander en haalt de Ironclaw Orcs tevoorschijn. Roderick's puntentotaal gaat snel omlaag, totdat hij een Wall of Swords neerzet en met een Nightmare de aanvallen uit de



Swamps met succes afslaat. Er klinkt het begin van een overwinningslach, totdat David nog 'n Demonic Tutor tevoorschijn haalt. Driftig zoekt hij tussen zijn kaarten naar die ene bepaalde kaart die hem naar de overwinning kan helpen. Grijnzend toont hij de Wrath of God: daarmee vernietigt hij alle vijandige Creatures in het spel zonder dat ze mogen terugkeren. Deze slag is definitief aan hem.

RAPPORT

GRAPHICS 9,0

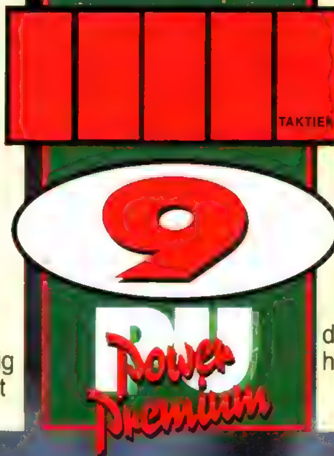
GELUID n.v.t.

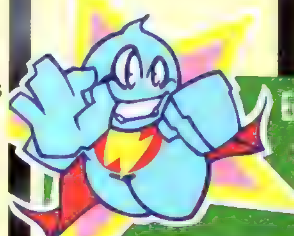
- ▲ Makkelijk te leren
- ▲ Zeer veel mogelijkheden
- ▲ Prachtige kaarten

TENMINSTE SPEELBAAR TOT DRIE MAANDEN NA AANKOOP

TAKTIEK

9





Een fascinerend kaartspel. De algemene regels zijn eenvoudig en op elke kaart staat precies wat je met die kaart kunt doen. Mede door het grote aantal kaarten dat verkrijgbaar is zijn de mogelijkheden vrijwel eindeloos. Daarbij komt dat niemand dezelfde kaarten heeft doordat de fabrikant in ieder pak andere kaarten heeft gestopt. Daardoor, maar ook vanwege de schitterende afbeeldingen, is er een levendige (ruil)handel ontstaan in Magic-kaarten. En het spel zelf? Gewoon hartstikke leuk. Een aanrader voor iedereen die genoeg heeft van klaverjassen en hartenjagen.

BEN

KAARTSPEL
Prijs: ƒ 25,- • Fabrikant: Garfield Games (basis-pak van 60 kaarten) ƒ 8,- (uitbreidingspak van 15 kaarten)


POWER GLOVES
WAT DE ,,,,,!
BANZAI!
FREAK
TJAK
- MENTAL · KAZE -
PEETJOEM..
SODE FLIKKER
EFFE OP
CREEEP!
SLORP!
EN NOU
JIJ
GIFKIKKER

EN NOU
EFFE
RUSTIG LUISTEREN'
POPPEKE

WIJ GAAN
EENS EVEN
AFSPRAAKJES
MAKEN,
OVER DIE
STRIP
VAN JE
HUM

IK, ANGEL, BELOOF PLECHTIG
DAT IK NIET MEER KOMISCH PROBEER TE ZIJN
TEN KOSTE VAN SPUNKY & SPICE
MET INGANG VAN HEDEN
ZAL IK POGEN VAN POWER QUEST
EEN BRILJANTE STRIP
TE MAKEN WAARIN SPUNKY & SPICE
EEN HELDEN ROL VERVULLEN.
MIJN LEVENS DOEL IS
OM HUN TOT LEGENDE'S
TE MAKEN IN DE TRADITIE VAN
MICKY MOUSE
SUPERMAN
EN
LOBO

EMOUSE, SUPERMAN & LOBO
"DELTA-GASP."

P.S.
ALS COMPENSATIE
VOOR HET
GELEDEN ONGEMAK
ZULLEN SPUNKY & SPICE
EEN GEHEEL
DOOR BETAALDE VAKANTIE GENIETEN
IN EEN
WARM LAND
NAAR KEUZEN,
KORTOM NAAR DE ZON

NAAR DE ZON?
DAT
VALT TE
REGELEN

IK
KRIJG HET WEL
EEN BEETJE
ERG WARM

"TBH III ©" '94

EEUWIG

Het was weer een ontroerende stapel Bic-pen-werk, matrixprintjes en diskettes vol die we hebben doorgeworsteld om jullie ook deze maand weer van de heetste tips te kunnen voorzien. Het was zo hartverwarmend dat het terplekke onze winterdepressies deed smelten. Dus maken we ons weer op voor een nieuwe lente, een nieuw geluid, nieuwe cheats, tips, codes, truuks en extra verse betere levens. Van jullie voor ons aan jullie.

Ook bij de diverse servicelijnen houden ze van jullie reacties. Bel naar de

Nintendo Servicelijn 03402 - 54490

Sega Hotline 06 - 8212211

En blijf ons jullie intiemste gaming geheimen sturen. Wie weet hoe Kintaro te verslaan, Goro's grote broer in Mortal Kombat II? Wie heeft Lawnmower Man inmiddels uitgespeeld? Wie heeft alle passwords voor Rebel Assault? Stuur alles naar:

POWER UNLIMITED
POSTBUS 9194
1006 CC AMSTERDAM

Tip van de maand

SUPERNES/STARWING

Frank uit Deventer stuurde ons een proftip waarvan noch wij, noch de 911 Nintendo lijn enig weet hadden.

Hij spelt het voor ons uit:
Lokatie: Route 2 - Sector Y

Aktie: (alleen voor superprofs) Laat je bevoorraden door een vliegende walvis die je zo sterk maakt dat je de Plasma Hydra met gemak een kop kleiner kunt maken.

Werkvolgorde:

- Ga zo sterk mogelijk Sector Y binnen. Met een Twin Blaster heb je de meeste kans.
- Knal iedere blauwe vogel die rood kleurt direct af. Als je ze hoort piepen zijn ze geraakt en worden weer blauw. Als je ze mist worden ze van rood geel en duiken als kamikaze piloten bovenop je. Om dit te voorkomen moet je direct iedere rode stip in de verte raken.
- Als de 'amoebes' komen en je ze van het lijf probeert te houden met je L en R knop, concentreer je je op de '1-Up' en raakt alle drie de rood/wit/blauw gekleurde schilden en vliegt ertussen door.
- Na de 'amoebes' komt een Twin Blaster in zicht. Schiet erop zodat hij transformeert en je hem kunt pakken. Ook al heb je al een Twin Blaster schiet het toch aan flarden.
- Vlieg door de blauwe bevoorradingsring.
- De blauwe vogels komen weer in zicht die naar rood verkleuren maar geef ze niet de kans om naar geel te transformeren. Pas echter op dat je tijdens het schieten de grote vogel niet raakt (de Stingray). Een treffer op hem en het mislukt. Hierin zit hem het venijn.
- Red tussendoor nog even je maatje.
- Alleen als alles goed gegaan is komt vanachter je de grote walvis aangevlogen die je, voor je gaat vliegen, bevoorraadt met: een gele ring, vier bommen, een Twin Blaster, een krachtschild en een blauwe bevoorradingsring. De rest wordt een peuleschil en biedt je de kans om geheel level 2 uit te spelen.

Cool, cool, cool, Frank. Tip van de maand, misschien?
Yep, laat ons weten welk spel je wilt hebben.

MEGADRIVE
ALADDIN

Er zijn diverse tips binnengekomen van spelers die allerlei slimmigheden zelf in het spel hebben ontdekt. Simon uit Dalfsen schrijft dat wanneer je bij de Rug Ride bent je tegen de tweede steen moet opknallen. De boodschap "Nice Try" verschijnt en het level is afgelopen. Je kunt nu verder gaan met het volgende level.

Gulpense boys Eric en Francois hebben drie zwaarbevochten hints.

❶ Loop aan het begin van level 2 'the Desert' tot achter de eerste palmboom en loop dan helemaal tot het begin van het level terug. Daar ligt dan een leven en 4 appels.

❷ Speel de Desert tot je bij twee pilaren komt waar een slang rondloopt (kruipt misschien?). Ga achter de pilaar staan waar Goofy op staat. Druk dan omhoog en spring. Je kunt dan bij de koopman levens kopen met je smaragden.

❸ Bij level 4 'Sultan's Dungeon'. Volg het veld tot je langs twee brekerballen (zie handleiding) komt. Ga dan langs de ketting omlaag. Ga dan weer langs de brekerballen terug en je vindt een leven.



1
2

LEVEN

Stijn uit Helchteren (B) is onder de Mickey Mouse oren die aan de kleine waslijn hangen gaan staan en liet Aladdin niets doen. Toen hij begon rond te kijken paste het hoedje precies op zijn hoofd. Het is alsof hij het draagt. Er verschijnt een extra leven. *(foto 1,2)*

Codeboek
Daniël ter Horst, Wierdensestraat 14, 7461 BG Rijssen, is van plan een codeboek te maken. Stuur hem verse dampende tips want dan stuurt hij ze naar ons.



4

SEGA CD
THUNDERHAWK
Daniël, misschien heb je wat aan deze tip voor ongelimiteerde wapens bij Thunderhawk op de Sega CD afkomstig van Jan uit 't Harde. Start een willekeurige missie. Druk dan op Start, Boven, Rechts, Links, Beneden. Druk op Start, kies de missiles en het is onbeperkt prijsschieten. *(foto 4)*



3

Zoals bijvoorbeeld:

SUPERNES
ALIEN VS PREDATOR
Onze plaatselijke bijdehand V.J. stuurde ons ook deze tip. Druk bij het titelscherm op Select en je komt bij een Config Mode. Druk nu op Start voor een optiemenu. Druk nu op Controller 2: Links, Rechts, X en A tegelijk. Als je nu op Start met Controller 1 drukt krijg je level select. *(foto 3)* En:

SUPERNES
SUPER TURRICAN
Druk in het spel op Start en druk op: Recht, Links, Beneden, Rechts, Beneden, A en Start. Je springt nu naar het volgende level. En:

SEGA CD
SPIDERMAN VS KINGPIN
Alle passwords voor de levels:

2 ELECTRO
3 WALLABY
4 GALLON66
5 FALCON499
6 HELPINHAND
7 PUBLIC45
8 KIDNEY2
9 PENCILS

SUPERNES
SUPER BOMBERMAN
Toets als password: 5656 en kies 'Normal'. Je bent nu heel klein geworden.
Als je een Multitap hebt, druk hem dan in de tweede poort en doe een joystick in de vijfde poort. Druk nu wanneer het titelscherm verschijnt op Rechts en er verschijnt een Soundtest.

Onder andere Zwollenees Thang Huong Ly en Katwijkiees Adrie stuurden alle pass-words voor dit spel.

1-2: 1504
1-3: 3542
1-4: 7512
1-5: 4523
1-6: 0562
1-7: 3535

2-1: 1054
2-2: 5003
2-3: 7042
2-4: 2015
2-5: 6025
2-6: 3065
2-7: 0034

3-1: 4455
3-2: 7402
3-3: 3444
3-4: 7414
3-5: 2423
3-6: 1462
3-7: 3433

4-1: 0153
4-2: 4103
4-3: 7144
4-4: 5114
4-5: 6123
4-6: 3163
4-7: 0135

5-1: 4253
5-2: 1203
5-3: 4242
5-4: 1212
5-5: 3223
5-6: 1264
5-7: 3232

6-1: 6655
6-2: 2603
6-3: 6643
6-4: 5615
6-5: 7623
6-6: 3663
6-7: 7632



SUPERNES
POP 'N TWINBEE

Uit het archief van Justin uit Woerden deze levelselect van de Popper: druk op Omhoog, Links, Omhoog, Links, Omhoog, Links, Links, Links, Rechts, Rechts, Rechts, Beneden, Links, Beneden, Links, Beneden, B.

En zo kent Volker uit Oldenzaal er ook één om Pop onzichtbaar te maken. Pauzeer het spel, druk op A, Y, A, Y, L, R, L, R, X, B, B en herstart.

MEGADRIVE
FLASHBACK

Jeremy uit Nieuwegein weet hoe je door muren en deuren kunt lopen bij Flashback. "Ga tegen de deur of muur staan. Draai het mannetje (Conrad Hart, I presume, red.) om zodat hij niet naar de deur of muur aankijkt. Hou de toets ingedrukt, loop naar voren en draai je gelijk om terwijl je tegelijkertijd de A-knop loslaat. Gewoon doorlopen en als je het goed gedaan hebt dan loopt hij (Mr Hart voor jou, red.) door de muur of deur."

SUPERNES
LEGENDS OF THE RING

Omdat wij zo beestachtig goed zijn verrijkt Gert uit Zielen (B) onze ziel met zijn overlevingsstrategie tegen de boksklassiekers van Legends of the Ring. Hij schrijft: "Het is erg handig om te weten wat je tegenstander zal proberen." En dus verklapt hij het allemaal.

Graziano: jab, jab, uppercut, uppercut, (beweeg weg), rechtse hook, slag naar het lichaam (2x), uppercut
Leonard: rechtse hook (3x), slag naar het lichaam
Zoney: jab (2x), uppercut, linkse hook, rechtse hook, slag naar het lichaam (2x)
Hearns: slag naar het lichaam (2x), Jab (2x), uppercut, linkse hook
Hagler: jab (2x), rechtse hook (3x)
Duran: jab (2x), rechtse hook, linkse hook, slag naar het lichaam (2x), uppercut
Robinson: uppercut (2x), (beweeg weg), jab (2x), slagen naar het lichaam
Lamotta: slag naar het lichaam.
(foto 5)



5

MEGA DRIVE
ECCO THE DOLPHIN

Er zit een verborgen cheat menu in Ecco. Start het spel en beweeg Ecco links en rechts. Precies wanneer het dolfijntje je aankijkt druk je op Start. Druk dan op Rechts, B, C, B, C, Beneden, C, Boven. Een zeer geheim menu verschijnt waarop je naar willekeur stage select, onoverwinbaarheid etc. kunt instellen.

ACTION REPLAY

MEGADRIVE
SPLATTERHOUSE 3

(foto 6)
FF00B40005 - oneindig veel levens
FF00B700E1 - oneindig veel tijd
Dank, Marcel uit Eindhoven

MEGADRIVE
ALADDIN

FFEFFA0008 - Oneindige Energie
FFEFE10037 - Oneindige Appels



6

SUPERNES
TMNT TOURNAMENT FIGHTERS

Om de speciale bewegingen van de ninjapadden uit de joypad te kunnen glibberen heb je leidraad nodig die Vincent uit Den Dolder en Patrick uit Hengelo leveren.

Aska
Maskerworp; Rechts, A
Kurai draai: Beneden, Links beneden, Links, A
Vlinderdas: Rechts, Beneden, Rechts beneden, Y

Wingnut
Zweven: Boven, Beneden, A
Bloedzuigen: Rechts, Y
K.O. met ster: Rechts, X
Moonbuster: Boven, Beneden, Rechts beneden, Rechts, X

Ratking
1. Boven, Beneden, Y
2. Beneden, B
3. Links, Links beneden, Beneden, Rechts beneden, Rechts, Y (als je dichtbij je tegenstander staat.)

Karai
1. X + A (zonder volle ultravertwijfelingstechniekmeter)
2. X + b
3. Links, B
4. Links, Y
5. Boven, Beneden, Y
6. Beneden, Boven, B
7. (Bij volle vertwijfelingsmeter) X + A

Armaggon
1. Beneden, Boven, A

Pepijn uit Oisterwijk weet een manier om nog pit in het spel te krijgen door bij het titelscherm met controller 2 'Boven, Boven, Beneden, Beneden, Links, Rechts, Links, Rechts, B, A' in te voeren (je hoort de stem van Aska). Je kunt nu op het optiescherm de snelheid opvoeren.



SUPERNES
SUPERMARIO ALL-STARS - SUPERMARIO 3

Met deze code kun je zijn wie je wil
7E00BB0X
Vervang de X met:
1 - je wordt SuperMario
2 - je bent FireMario
3 - je bent RacoonMario
4 + 5 - Tanooki Mario
6 - Hamergooiende Mario
7 - Zwemmende Mario (ook op het land)

SUPERNES
TMNT TF

7E00820X - Level Select
7E1ACE0B - Speel Karai
7E1ACE0A - Speel Ratking
(foto 7)

SUPERNES
STREETFIGHTER II TURBO

7E05-4C22 - Speler 1 brandt wanneer geraakt
7E07-4C22 - Speler 2 brandt wanneer geraakt
7E05-E609 - Snellere vuurballen en sonic booms voor speler 1
7E07-E609 - Snellere vuurballen en sonic booms voor speler 2
7E05-EA00 - Special moves in de lucht voor speler 1
7E07-EA00 - Special moves in de lucht voor speler 2

MEGADRIVE
GENERAL CHAOS

Om de secretmode van Chaos te bewerkstelligen heb je twee controllers nodig. Druk in het spel op Start (reality check) en druk dan tegelijkertijd op controller 1 A en B in en op C van controller 2. Een vaag bubbelend geluid vertelt je dat je in de secret mode zit.
Je kunt nu de volgende battle selecteren door op controller 1 A, C en Boven in te drukken, en tegelijkertijd op controller 2 de B-knop.
Je kunt door op controller 1 A, C en Beneden in te drukken, en tegelijkertijd op controller 2 B in te houden vooruit gaan naar de volgende oorlog.
Door op controller 1 A en C in te drukken, en tegelijkertijd op controller 2 B en Beneden in te drukken krijg je het maximale aantal medics.
Deze cheat werkt in het voordeel van General Chaos.

GAME GENIE

SNES
MORTAL KOMBAT

BBCA-AAZ6 - Spelers als dwergen
ABCA-BBAA - Onzichtbaar schaduwgevecht met bloedspetters
A62C-3914 - Sub-Zero's Ice Blast doodt in één keer

SNES
ZOMBIES

A47A-AA6W - oneindig levens

SNES
ALIENS VS. PREDATOR

C236-0DDD - geen schade van dreunen
C286-A70D - oneindig levens

SUPERNES
CLAYFIGHTER

Een paar van de weirdste moves van de kleivechters in kaart gebracht.

Bad Mr. Frosty
Sneeuwbal spugen - Links, Linksbeneden, Beneden, Linksbeneden, Links + punch
Taffy
De Knijper - Links (2 seconden laden), Rechts + punch
Tiny
High Medicine Ball - Links (2 seconden laden), Rechtsboven, Rechts + punch
The Blob
Eat 'm up - Rechts + brutal punch
Kettingzaag - Links (laden voor 2 seconden), Rechts + punch
Blue Suede Goo
Hair Blade 2 - Rechts, Beneden, Rechtsbeneden + kick
ickyBod Clay
Ecto Ball - Beneden, Rechtsbeneden, Rechts + punch
Helga
Valkyrie's Ride - Links (laden voor 2 seconden), Linksbeneden, Beneden, Rechtsbeneden, Rechts + kick
Bonker
Low-Flying Pie - Beneden, Rechtsbeneden, Rechts + kick

(foto 8)

GAMEBOY
SPEEDY GONZALES

Level 2: 500999
Level 3: 343003
Level 4: 830637
Level 5: 812171
Level 6: 522472

GAMEBOY
TOP RANKING TENNIS

Uit Hoogland komt van Robert raad wat te doen na een verloren wedstrijd. Je hebt bijvoorbeeld verloren van nummer 46 en je hebt geen zin om opnieuw onderaan de lijst te beginnen. Druk dan wanneer het woord "Match" op het scherm verschijnt meteen op Reset en zet je GameBoy meteen uit. De volgende keer dat je gaat spelen kun je gelijk bij Nr. 46 beginnen.

MEGADRIVE
JURASSIC PARK

Robert uit Berkel-Enschot heeft codes om Jurassic Park als goeduitgeoliede vernietigingsmachine door te wandelen. (tekening van broer Koen)

In alle velden 60 eenheden van wapens;

Level 1: 0VVVVVTO
Level 2: 2VVVVVTQ
Level 3: 4VVVVVTS
Level 4: 6VVVVVTV
Level 5: 8VVVVVT0
Level 6: AVVVVVT2
Level 7: CVVVVVT4



FEUWIG

SUPERNES
YOUNG MERLIN

We hebben zelf het spel nog maar nauwelijks binnen of Wout uit Wijchen stuurt ons al een hele handleiding om het nieuwste adventure spel Young Merlin van Virgin uit te kunnen spelen. We geven je zijn paswoorden.

Level 1 Paswoord: R, B, B, Y, Y, B, B, B + Y, B, B, L, B, B, B, B
Level 2 Paswoord: X, Beneden, B, X, Beneden, B, B, B + R, R, B, Rechts, Y, Y, B, B
Level 3 Paswoord: Y, L, B, R, Beneden, Rechts, Y, B + R, R, R, Rechts, Boven, Y, B, B
Level 4 Paswoord: R, X, Rechts, L, Beneden, Rechts, Y, B + X, R, L, Rechts, Boven, R, B, B
Level 5 Paswoord: Boven, X, Rechts, Boven, Beneden, Rechts, Y, B + X, R, L, Rechts, Boven, R, B, B
Level 6 Paswoord: Beneden, Beneden, X, Rechts, Beneden, Rechts, R, Y + X, R, L, X, Boven, R, X, L
Level 7 Paswoord: Y, L, Rechts, Beneden, Beneden, Rechts, R, Y + Y, Y, Y, B, R, Boven, B

CD-I
ZELDA, THE WAND OF GAMELON

Een historisch moment brak aan met het ontvangen van een brief van Roderic en Niels uit Deventer. Het is onze eerste CD-i tip ooit voor het Philips systeem.

De heren noemen zich CD-i cracks, hebben Zelda uitgespeeld en geven ons enkele tips.

Trucs voor beginners:
1. Haal Aru Ainu -> je krijgt toegang tot de 'Tykogi Tower'
2. Ga naar Kobitan en haal de lantaarn onder het tweede huisje vandaan.
3. Ga terug naar Sakado en koop bommen, touwen en lampenvullingen
4. Haal in het 2e huisje het 'Power Sword' (erg handig)
5. In het laatste huisje van de straat krijg je een groene cape.
6. Ga door het raam naar buiten en ga de grafkelder in; pak hier de sleutel.
7. Ga de kerk in en versla de mummie met de groene cape.
8. Je krijgt toegang tot de 'Washubi Swamp'.
9. Op het eind van het level praat je met Grimbo, hij heeft een paddestoel nodig.
10. Je haalt de paddestoel in Hanya Forest en ga weer terug naar Grimbo.
11. Je krijgt een Powerglove van hem. Met de Powerglove open je versperde ingangen en je verslaat er de soldaat in 'Tykogi Tower' mee.

Voor gevorderden (1):
1. Koop ongeveer 18 bommen en ga naar 'Shutoy Lake'.
2. Kill met een bom twee neushoorns (20 robijnen), ga een huisje binnen en er meteen weer uit.
3. Herhaal dit zo vaak als je wilt totdat je ongeveer vier- tot vijfhonderd robijnen hebt.
4. Ga nu naar de 'Shrine of Gamelon'.
5. Maak je onderweg onzichtbaar met de paarse cape (Hanya Forest)
6. Versla de weerwolf in de tempel door op z'n hoofd te slaan.
7. Je krijgt 'The Wand of Gamelon' waarmee je Ganon kan verslaan.

Voor gevorderden (2):
1. Vul de fles levenswater en koop bommen en touwen.
2. Ga naar de 'Dodomai Palace' en ga de grote houten deur door; je bent nu in het ridderverblijf. Ga de eerste deur in.
3. Als je dan naar boven gaat krijg je de sleutel voor de vier andere deuren.
4. Kies één van de bovenste 2 deuren en loop de trap op.
5. Sla tegen het schilderij en er verschijnt een geheime sleutel.
6. Open de deur naast het schilderij.

Dan hebben de cracks (?) nog drie vragen. "Waar kan ik het Heath Crystal vinden?" In de Dordung Cave moet je het monster GLEEOK verslaan, deze laat een Heath Crystal achter. "Hoe versla je de draak in Dordung Cave?" Het monster Yokan versla je door met hem te praten. "Hoe versla je de tovenaar in Dodomai Palace?" Als jullie Hektan bedoelen, dan moet je je 'magic cloak' gebruiken waardoor je onzichtbaar wordt en je hem van zeer dichtbij met het zwaard kunt neersteken. Weten jullie ook hoe je de tovenaar Wizzrobe in de Shutoy Lake kunt verslaan? Pak het reflecterende schild bij het iglo-achtige huisje en laat hem zichzelf doden.

MEGADRIVE
SONIC SPINBALL

Een hele hete tip over een tot dusverre onbekende 'Extra Multiball Bonus Ronde' in Sonic Spinball stuurde Lawrence uit Boxmeer ons. Hij schrijft: "Behalve de in de handleiding beschreven speeltafels met bonusronden bestaan er nog vier extra bonusronden. Namelijk: probeer met één bal alle ringen te verzamelen van één tafel. Er verschijnt dan de tekst: 'All rings collected, find the bonus gate'. Deze ingang vind je bijvoorbeeld in tafel 1 aan het begin van de Sewer pijp, richting glijbaan->spoorrails bij de flipper: een kring van sterren. Mik hierop en je komt tussentijds in een extra Multiball bonusronde (drie ballen tegelijk). Hierna kun je weer op de oorspronkelijke speeltafel verder." Waarlijk, een grote ontdekking, Lawrence. *(foto 9)*

PC
GOBLINS

De levelcodes (met dank aan Simon uit Spijkenisse):

Part 1 - GVQWUWD
Part 2 - VQVQEDD
Part 3 - ICIGBAZ
Part 4 - ECPQOCB
Part 5 - FTWKDEL
Part 6 - HQWFRFU
Part 7 - DWNDGBW
Part 8 - JCJCJHM
Part 9 - ICTEAGN
Part 10 - LQPBSJS
Part 11 - HMUTEKU
Part 12 - FTQKVLE
Part 13 - DCPLPMG
Part 14 - EWCENNG
Part 15 - TCNGROT
Part 16 - TCVQPPK
Part 17 - IQDNKQO
Part 18 - KKKPTRD
Part 19 - NGOGKSP
Part 20 - NNGURTK
Part 21 - LGWFFUR
Part 22 - TQNGEUB

Hèhè, en nu maar wachten tot iemand de codes voor Goblins 2 en 3 opstuurt.



9



10

PC HUMANS

Lemmings hebben wel wat weg van Humans, alleen zijn de codes voor Humans veel makkelijker. Dat weten wij sinds Marcel uit Valkenburg ons die toevertrouwde.

02) ANDIE PANDY
03) GET A LIFE
04) CARLOS
05) HOWIE
06) MOOBLE (FIRE)
07) CSL
08) THE HUMBLE ONE
09) PIXIE
10) MILESTONE
11) WAR WAR WAR
12) J MCKINNON
13) UNLUCKY (WHEEL)
14) BLUE MONKEY
15) RED DWARF
16) BAD TASTE
17) THE KITCHEN
18) CJ
19) SORT IT OUT
20) SMART
21) VILLA3BORO2
22) EARLY MORNING
23) BORO4LEEDS1
24) EASY LIFE (ROPE)
25) JIMS TIES
26) PARKVIEW

SUPERNES SUPER WIDGET

Onze eigen Thomas decodeerde het eigenaardige spel van het Widgetmenneke en laat jullie meegenieten.

Level 2 - Blue Beach
JHKBHW
Level 3 - Wonderland
RKJSHR
Level 4 - Volcano Eruption Zone
JKJMFW
Level 5 - Moon
RBLHKH
Level 6 - Ratchet's Caste
JBKFFR
Level 7 - Aqua Planet
RJRBFF
Level 8 - Planet of the Giants
JJRSHH
Level 9 - Planet of the Seven Colors
WSRMHH
Level 10 - Dwarf Planet
JSRFKL
Level 11 - Home Planet
WLKKKL
Level 12 - Flim Flam Station
JLLJKL
Level 13 - Moeilijkheid 1 & 2 Space Wonderland and the Water Planet
RMLLKL
Level 14 - Moeilijkheid 3, Ghostship
HWBLBF
Level 15 - Moeilijkheid 4, Star of the Demons
LRBBJJ
Level 16 - Last Stage Moeilijkheid 5, Mega Slank Base
KFBRSJ
(foto 10)





LEMMINGS

Van Simon uit Spijkenisse kregen we een heel pak met codes en oplossingen. Het waren er te veel om allemaal te plaatsen, maar de beste willen we jullie zeker niet onthouden. Michel uit Bergen op Zoom stuurde ons trouwens dezelfde codes. Toch wel zelf gevonden, jongens?

Alle 120 Lemming codes (!)

	FUN	TRICKY	TAXING	MAYHEM
01)		HBANLMFPDV	MFIBAJLNFS	NHMFHFALHV
02)	IJHLDJBCCW	BINLMFHQDO	FIBIJLMOFL	HMFHFINMHO
03)	NHLDHBADCR	BAJHLDIBEO	IBANLMFPFY	MFHFAJLNHX
04)	HLDHBINECK	IJHLDIBCEX	BINLMFIQFR	FHFIJLMOHQ
05)	LDHBAJLFCT	NHLDIBADEV	FAJHLDHBGT	HFANLMFPHN
06)	DHBIJLLGCM	HLDIBINEEN	IJHLDHFCGM	FINLMFHQHW
07)	HBANLLDHCJ	LDIBAJLFEW	NHLDHFADGJ	FAJHLDIBIW
08)	BINLLDHICS	DIBIJLLGEP	HLDHFINEGS	IJHLDIFCIP
09)	BAJHMDHJCU	IBANLLDHEM	LDHFAJLFGL	NHLDIFADIM
10)	IJHMDHBKCN	BINLLDIIEU	DHFIJLLGGV	HLDIFINEIV
11)	NHMDHBALCK	BAJHMDIJEX	HFANLLDHGR	LDIFAJLFIO
12)	HMDHBINMCT	IJHMDIBKEQ	FINLLDHIGK	DIFIJLLGIX
13)	MDHBAJLNCM	NHMDIBALEN	FAJHMDHJGM	IFANLLDHIU
14)	DHBIJLMOCV	HMDIBINMEW	IJHMDHFKGV	FINLLDIIIN
15)	HBANLMDPCS	MDIBAJLNEP	NHMDHFALGS	FAJHNDIJIP
16)	BINMLDHQCL	DIBIJLMOEY	HMDHFINMGL	IJHMDIFKIY
17)	BAJHLFHBDO	IBANLMDPEV	MDHFAJLNGU	NHMDIFALIV
18)	IJHLFHBCDX	BINLMDIQEO	DHFIJLMOGN	HMDIFINMIO
19)	NHLFHBADDV	BAJHLFIBFR	HFANLMDPGK	MDIFAJLNIX
20)	HLFHBINEDN	IJHLFIBCFX	FINLMDHQGT	DIFIJLMOIQ
21)	LFHBAJLFDW	NHLFIBADFX	FAJHLFHBHW	IFANLMDPIN
22)	FHBIJLLGDP	HLFIBINEFQ	IJHLFHFCHP	FINLMDIQIW
23)	HBANLLFHDM	LFIBAJLFFJ	NHLFHFADHM	FAJHLFIBJJ
24)	BINLLFHIDV	FIBIJLLGFS	HLFHFINEHV	IJHLFIFCJS
25)	BAJHMFHJDX	IBANLLFHFP	LFHFAJLFHO	NHLFIFADJP
26)	IJHMFHBKGQ	BINLLFIIFY	FHFIJLLGHX	HLFIFINEJY
27)	NHMFHBALON	BAJHMFIJFK	HFANLLFHHU	LFIFAJLFJR
28)	HMFHBINMOW	IJHMFIBKFT	FINLLFHIHN	FIFIJLLGJK
29)	MFHBAJLNDP	NHMFIBALFQ	FAJHMFHJHP	IFANLLFHJX
30)	FHBIJLMODY	HMFIBINMFJ	IJHMFHFKHY	FINLLFIIJQ

EEUWIG

PC
E-MOTION

Van Rubensky & Co, de schrijversnaam van Ruben uit Dordrecht, kregen we een kleine selectie uit zijn spellentipsvoorraad, waarvoor wij hem gewoon dankbaar zijn.

Tik bij het gezicht van Albert Einstein MOONUNIT in. Nu kun je met
F1 een level vooruit
F2 een level terug
F3 tien levels vooruit
F4 tien levels terug

PC
KRUSTY'S FUN-HOUSE

Hilko en Peter, twee verwoede spelers van toffe spelen uit Bedum, vroegen ons om Special en Death Moves voor Mortal Kombat op de PC. Helaas, helaas, helaas hebben wij de PC-versie zelf nog niet eens gespeeld, maar we hebben Ome Kees aan het werk gezet en hopen binnenkort een verslag hierover te krijgen. Hilko en Peter hadden gelukkig niet alleen een vraag, maar ook codes voor Krusty's Funhouse. Bij het laden van het spel zie je op 'n gegeven moment de woorden Hi Kids met op de achtergrond drie ratjes. Met Backspace kun je de woorden weghalen en op die plaats een code intikken om naar een ander level te gaan.

Level 1 - Rats
Level 2 - Carumba
Level 3 - Nucleair
Level 4 - Framed
Level kiezen - Snotned

PC
SYNDICATE

David uit Hasselt, wiens handschrift trouwens erg moeilijk te lezen is, weet raad in Syndicate. "Het is meestal veiliger om alle vijandelijke agenten uit de weg te ruimen voordat je je eigenlijke missiedoel volbrengt. Ga ergens in een hinderlaag liggen waar je je gemakkelijk kunt verdedigen en wacht tot de vijandelijke agenten opduiken. Dood ze allemaal en volbreng dan je eigenlijke missiedoel." Slim, slim, slim. David wist overigens ook te vertellen dat de codes voor Lost Vikings op de SNES en op de PC dezelfde zijn. Ze verschillen alleen in level, dat wil zeggen, de SNES-code voor level 36 is bijvoorbeeld de PC-code voor level 34. Altijd handig om te weten, vooral omdat de SNES-codes al in Eeuwig Leven van PU nummer 2 en 3 staan.

PC
ANOTHER WORLD

Voor Another World wisten Hilko en Peter ook wat levelcodes. Druk tijdens het spel de 'C' in. Dan kun je de volgende codes gebruiken: LDKD, HTDC, CLLD, FXLC, KRFK, XDDJ, LBKG, KLFB, TTCT, DDRX, TBHK, BRTD, CKJL, LFCK, BFLX, XJRT, HRTB, HBHK, JCGB, HHFL, TFBB, TXHF en JHJL.

PC
LARRY 1,3 EN 5

De vragen hoef je nu niet meer op te zoeken. Tik bij de vragen in: CTRL-ALT-X en de vragen zijn goed beantwoord!



11



12



13

PC
DOOM

In het vorige nummer besproken, en nu al stuurde Alex uit Delfzijl ons een cheat voor Doom! Start Doom met Doom -debugfile of Doom -devparm (F1 om een screenshot te maken)

Nu gelden de volgende commando's (intoetsen tijdens het spel):

IDDQD - God mode
IDKFA - Volledige munitie
IDDT - Kaart van het level met alle vijanden
IDBEHOLDI - Onzichtbaar
IDBEHOLDR - Bestand tegen Toxic Waste
IDBEHOLDV - Invert View
IDBEHOLDS - Geraakt
IDBEHOLDL - Licht

(foto 11 t/m 14)

Van de volgende codes wist hij niet zeker wat ze deden, maar hij stuurde ze voor de zekerheid toch maar mee. Wie het weet mag het zeggen.

IDCLEV -
IDMYPOS -
IDCHOPPERS -
IDSPIS -
IDPOPD -



14

LEVEN

PC
PRINCE OF PERSIA
Druk als je dood bent op de R van Reanimate en je bent weer springlevend.

PRINCE OF PERSIA 2
Als je de tweede prins onder Windows draait, dan weet Wiljag uit Elspeet nog wel iets leuks. Ga naar Windows, ga naar Bestand en klik op Nieuw. Kies als laatste deel van de opdrachtregel Prince trainer en als sneltoets CTRL ALT T (van trainer). Dan kun je de volgende dingen doen tijdens het spel:
F1: No-touch.
F2: No-touch systeem uit.
F3: 25 energiepunten.
F4: Dood de vijand.
F5: 255 minuten extra speeltijd.
F6: Spring naar het volgende level.
F9: Beweeg de prins naar de linkerkant van het scherm.
F10: Beweeg de prins naar de rechterkant van het scherm.

Thijs uit Voorburg stuurde ons zo mogelijk nog interessanter nieuws over de Prins uit Persia, namelijk hoe je Jaffar kunt verslaan. (en toeval, oh toeval, Vincent uit Geervliet stuurde tegelijkertijd bijna dezelfde tip.) "Bij het laatste level (het schaakspel) ga je naar rechts. Dan spring je over het eerste gat en loop je verder naar rechts. Daar spring je op het kristallen platform en ga je naar het volgende scherm. Je slaat drie van de vier mannetjes die op jou lijken dood. Dan verdwijnt vanzelf de vierde (dat is dan Jaffar). Ga naar boven en vervolgens naar rechts. Dan zie je als het goed is Jaffar staan. Ga voor hem staan en word schaduw. Dan loopt Jaffar naar beneden. Ga weer terug in je lichaam en volg hem. Als je bij hem bent ga je naar rechts. Keer je gezicht naar hem toe en word weer schaduw (zorg wel dat je flesjes er nog zijn). Houd dan de controltoets ingedrukt en Jaffar zal vluchten. Door het ingedrukt houden van de controltoets schiet je hem dan nog net neer." Hier zijn wij, net als Jaffar, eventjes stil van. Keep up the good work, Thijs (en keep down the bad.)

PC
JURASSIC PARK
Robin uit Oegstgeest stuurde een ietwat merkwaardige brief waarin hij vraagt om codes voor Jurassic Park, niet omdat hij niet verder komt, maar om een heel andere reden: "Iedere keer als ik het speel, en er komen codes in beeld, ga ik snel pen en papier pakken. Maar als ik daarmee terug kom dan zijn de codes al verdwenen. Ik heb ze dus hard nodig." Beste Robin, wat jij hard nodig hebt is een kladblok en een pen die je naast je PC legt. Dan kun je de gevonden codes meteen opschrijven. Simpel toch? Wat je overigens ook kunt doen (niet met de originele diskettes!) is het bestand JP2D.exe een andere naam geven. Tik ren JP2D.EXE JP2D.BEN. Nu heb je dit bestand tijdelijk uitgezet en begin je meteen in het Visitor's Centre, waar het spel eigenlijk pas echt begint. Na afloop kun je het bestand desgewenst weer de oude naam teruggeven (ren JP2D.BEN JP2D.EXe). Deze tip komt van Raymond en Remco uit Veenendaal en Amersfoort, al adviseren zij om het betreffende bestand te deleten, maar dat is een beetje 'n radicale oplossing.

Bart uit Oostburg vraagt zich af wat hij met het passwordscherm uit Golden Axe moet. Beste Bart, helemaal niets. Het is geen passwordscherm, maar een kopieerbeveiliging. Daar zijn dus verder geen passwords voor. Wat je andere vraag betreft: wij hebben ook geen flauw idee waar de Monolith Decoder Ring uit Space Quest 1 voor dient. Wie van de lezers weet het wel? Bart, en ook wij, zullen de oplosser van dit raadsel heel dankbaar zijn.

PC
X-WING
Dan nog een noodkreet van Jorn uit Lovendegem. Hij schrijft ons dat hij de X-Wing tip uit PU nr. 3 probeerde, maar die werkte bij hem niet. Hij wijst erop dat er een puntje was vergeten in de regel waarin staat hoe je de bestandsnamen verandert (ren defect.brf defect.ben) en zegt dat daardoor een bestand is gewist. Dit laatste lijkt ons erg onwaarschijnlijk, een bestand kun je namelijk niet wissen met de opdracht Ren (van Rename). Bestanden wis je met Del (van Delete). Maar evengoed is hij nu een bestand kwijt. Beste Jorn, zeer waarschijnlijk staan alle bestanden er nog gewoon in, maar je hebt ze een verkeerde naam gegeven. Wat die nieuwe naam is kunnen we je zo niet vertellen omdat we niet weten wat je precies hebt ingetikt. In ieder geval kun je de bestanden hun oude naam terug geven met de opdracht:
ren defect.xwi dstar3.xwi
ren defect.brf dstar3.brf
ren defect.xyz defect.xwi
ren defect.ben defect.brf

Je hebt kans dat een van je bestanden een naam heeft gekregen zonder extensie (bijvoorbeeld defect. of dstar3.) In dat geval kun je dat bestand ook z'n oude naam teruggeven maar dan tik je bijvoorbeeld:
ren defect dstar3.xwi
Je moet wel even kijken in een Dos-editor, of met behulp van het shell-programma van MS-DOS (opdracht View File Contents) wat voor bestand het was. Als je de tekst van de briefing leest, dan is het een *.BRF bestand, als je die tekst niet ziet is het een *.XWI bestand. Je hoeft trouwens met het Ren-commando niet bang te zijn dat er "iets naars gebeurt" want nogmaals, met ren wis je geen bestanden.

PC
MANIAC MANSION 2
Tot slot uit Alkmaar een paar tips over Maniac Mansion 2, met de complimenten van Dennis. "Om het meisje te krijgen moet je in het verleden de boom rood verven. Je gaat naar binnen en je spreekt de man aan bij het raam. Je probeert hem naar buiten te laten kijken. Hij ziet het dan en hakt de boom om. Het meisje van de toekomst valt dan uit de boom. Om de schoonheidsverkiezing te winnen moet je de beste lach hebben, het beste gebit en het beste haar.. Voor de beste lach moet je het lachapparaat van de clown gebruiken. Voor het beste gebit moet je het gebit van het paard van het verleden gebruiken. Om dit gebit te krijgen moet je het boek hebben van de andere jongen. Je leest het dan voor en het paard valt in slaap. Je kunt dan het gebit pakken. Voor het beste haar moet je de spaghetti gebruiken. Daarna kam je het met een vork." Beautiful!

W E D S T R I J D

ZOEK JE ROT



"Zoekt en gij zult vinden" is deze keer het motto en de opdracht van de wedstrijd. Huh, wat moet ik daar nou weer mee, horen we je al brommen. Heel eenvoudig: op deze bladzijde zie je vijf plaatjes en je moet uitzoeken uit welke spelletjes deze plaatjes afkomstig zijn. Dat zal wellicht niet meevallen omdat de plaatjes uitvergrotingen zijn. Om het toch niet al te moeilijk te maken (en omdat niet iedereen de spelletjes waaruit deze plaatjes afkomstig zijn thuis heeft liggen) willen we je wel verklappen dat de originele plaatjes waaruit de uitvergrotingen afkomstig zijn allemaal ergens in dit nummer staan. Waar? Dat mag je dus zelf uitzoeken...













Eén woord zegt genoeg

Zo, daar heb je dan vijf titels van spellen gevonden. Allemaal opschrijven op een briefkaart en die opsturen naar Power Unlimited? Bespaar je de moeite. Neem alleen de eerste letter van elk gevonden spel. Die letters vormen tezamen namelijk een woord (ja inderdaad, het is weer eens zo ver). Alleen dat woord willen we namelijk van je weten. Scheelt jouw weer wat schrijfwerk, en ons wat leeswerk.

Schrijf je oplossing op een briefkaart en stuur die voor 20 maart naar:

Power Unlimited
(wedstrijd)
Postbus 9194
1006 CC Amsterdam

VOOR WAT HOORT WAT!

Natuurlijk, daarom krijgen de winnaars, die we uit de stapel met goede oplossingen trekken, een mooie prijs. Deze keer hebben we het volgende voor de winnaars geregeld:

Maar liefst 20 originele Merlin Streetfighter II plak-albums. Bijna overal kun je bijbehorende stickers kopen en zo spaar je een fantastisch boek bij elkaar.
Voor wie goed heeft opgelet: Inderdaad: in ons vorige nummer zat zomaar het eerste pakket gratis stickers!

OPLOSSING

UIT JE BOL

"Kop op, je heb het goed" is de enige echte juiste oplossing van de januari-wedstrijd. Ja, je lees het goed, "je heb" en niet "je hebt". De maker van die wedstrijd beweer namelijk dat hij dat expres zo gedaan heb om de lezers op het verkeerde been te zetten. Wij verdenken hem ervan dat hij uit Amsterdam komp, waar ze het heel gewoon vinden om "je heb" te zeggen. Hoe het ook zij, de volgende vijf gelukkigen krijgen voor hun moeite en hun juiste inzending het officiële Mortal Kombat Handboek.

Ilse Pronk - Den Haag
Johan Dilven - Made
René Mul - Oudkarspel
Janine Visser - Heinenoord
Stefan Huisbosch - Kinrooi (B.)



Iets te verkopen? Al lang op zoek naar een bepaald spel? Of wil je spelletjes waar je zo langzamerhand echt op uitgekeken bent ruilen voor verse? Dan kun je met je aanbieding of oproep terecht in de rubriek **POWER SALES**.
Die service is voor onze lezers **GRATIS**, voor niks dus.
Er zijn eigenlijk maar twee regels, maar daar houden we dan ook strak de hand aan:
1. commerciële advertenties zijn **NIET** gratis. Als je een handeltje wil opzetten, moet je ook bereid zijn om te investeren. Neem dan contact op met onze advertentie-afdeling voor de geldende tarieven.
2. illegale advertenties worden geweigerd. '200 pc-spellen zonder handleiding aangeboden', dat vertrouwen we niet. Bovendien is dat strafbaar.
Voorlopig geven we nog geen maximum-lengte op, maar houd het een beetje kort: ga geen ellenlange titel-lijsten opgeven, onze ruimte is beperkt. De redaktie behoudt zich overigens het recht voor bepaalde advertenties te weigeren uit ruimtegebrek, uit twijfel over de inhoud of om andere reden, zonder opgave van die reden.

STUUR JE **POWER SALES ADVERTENTIE** NAAR
POWER UNLIMITED
(POWERSALES)
POSTBUS 9194, 1006 CC AMSTERDAM

SCHRIJF DUIDELIJK!

COMMERCIELE POWER SALES ADVERTENTIES

De gratis rubrieksadvertenties voor lezers van Power Unlimited zullen gespeld worden. Een commerciële advertentie, geplaatst in deze omgeving, mag zich dus ook in bijzondere aandacht verheugen. **INTERESSE?** Neem contact op met Bon Bec Media Nederland B.V., Treve Hoiting, 01830 - 33000; fax 01830 - 33533 voor de speciale voorwaarden, tarieven en formaten.

Te koop: 10 SNES spellen, o.a. Adams Famely, Sim City, Zelda III, Bart Simson e.a., ook USA spelen verkrijgbaar. Per stuk ƒ 100,- en 4 voor ƒ 350,- of ruilen tegen Batman, Bubsy, Turtles, Tiny Toons, Mickey Mouse of andere leuke spellen. Ook diverse Gameboy spellen ƒ 40,- per stuk o.a. Looney Tunes. Tel. 05193-31489. Arnold van der Wal, Schiermonnikoog.

Wie ruilt F Zero tegen het liefst Mortal Kombat of een ander leuk spel. Tel.: 02979-88107.

Te koop: Nintendo 8-bits + 2 spellen + Zap[per + 3 joy + koffer, 7 spellen los te koop: TMHT1, Bart Simpson, Mario 2,3, Ducktales 2, Spiderman, Airwolf, Megamen 3. Tel.: 05779-1018 (vragen naar Wiljag).

Wie verlost mij van mijn SEGA GAMEGAER? Nauwelijks gebruikt, met 2 spellen; Sonic !, Mickey Mouse 2 + adapter, vergrootglas, tas. Voor maar ƒ 249,-. Bel Dinand Giesing. Tel.: 03417-56817 te Ermelo.

Te koop: 4 spellen voor de Nintendo 8-bit: Soccer ƒ 35,-, Mike Tyson's Punch Out ƒ 50,-, Robocop ƒ 55,- Turbo Racing ƒ 45,-. Voor de Gameboy: Bart Simpson ƒ 50,-, Bugs Bunny ƒ 35, Football International ƒ 50,-. Deze spellen wil ik ook wl ruilen tegen Sega Megadrivespellen. Michiel van Leeuwen Tel.: 08370-17017

Ik heb drie spelletjes tekoop of te ruil: Super Ghouls 'n Ghosts, Tuffe Nuff en Solstice. Liefst gegen Tiny Toons of Cool Spot. Tel.: 01807-21289. Roeland, Krimpen a/d IJssel.

Te koop: NES 8-bit, incl. 11 spellen, o.a. Batman 2, Simpsons 2, Gremlins 2, Low G Man 2, Joypads en Zapper. Prijs ƒ 500,-. Belangstelling? Bel: 05240-12087. Willem Dijkens (Coevorden).

Te koop: NES 8-bit + 12 spellen voor BF 18000 of ƒ 950. Spellen zijn ook los te koop voor BF 1250 of ƒ 63,- per stuk. B.v.: Amerikaanse spellen zijn: SMB 3, TMHT 2 en Alien Syndrom. Europese zijn: TMHT 1, Dream Master, Rygar, Solstice, Dragonninja, Castlevania, Rollergames, Battle of Olympus, Tiny Toons. NES 8-bit = NES + 2 joypads + SMB 1 + Duckhunt + Zapper + hendel voor Amerikaanse of Europese spellen. NES kost in totaal BF 3000,- of ƒ 150,-. Interesse, bel naar Robin, tel.: 02-532-5682 of schrijf naar Robin van den Bosch, Vondelstraat 10, 1750 Lennik, België.

Wie wil "The Hun for Red October" van de Gameboy ruilen tegen "Mortal Kombat" ook van de Gameboy. Het liefst met verpakking en hoes. En van wie kan ik een verzamelcassette kopen? Vraag naar Sander Tabak. Tel.: 05158-32203 (Makkum).

Te koop: Sega Game Gear + Adapter + Accu + Sonic the Hedgedog. Alles in doos. 2 maanden oud. Vraagprijs ± ƒ 200,-. Tel.: 02153-14250(vragen naar Rob).

Te koop: Gameboy + 6 spellen o.a.d Spiderman, R-type, Gargoyle's Quest + alle passwoorden. R. Kuyper, Zijstraat 43, 5176 NC De Moer.

Te ruil: het spel "Legent of Zelda" (voor SNES) tegen "Starwing". Tel.: 02207-18099 (Heerhugowaard NH). Vraag naar Marcel. (bel na 16.00 uur).

Te ruil: Gameboy-spel Mouse Trap Hotel met boekje en doos voor Probotector. Eelco den Hooglander. Tel.: 02290-33512.

Te koop: Nintendo met Zapper, 300 spellen in 1, Game Genie en 5 losse spelletjes. Alles voor ƒ 250,-. Tel.: 02510-43110

Ik zou graag mijn Zelda III ruilen tegen een ander SNES-spel. Met boekje en doos (Zelda). Wouter Stam. Tel.: 085-646512 (16.00 - 21.00 uur). Liefst in Arnhem vanwege vervoer.

Kan iemand me helpen aan een spel zoals: Streetfighter II of Mortal Kombat of zo-iets voor op de Lynx, voor ƒ 40,-. Tel.: 01804-23908. Ferry van de Schans (na 16.45 uur).

Te koop: NES of Sega. NES met 2 joysticks, Zapper, SMB I en II, Duck Hunt en Metroid ƒ 200,-. SEGA met 2 joysticks, Alex Kidd, Sonic I en Super Monaco GP ƒ 150,- of samen te ruil tegen Super NES met SMB en een ander spel. Tel.: 02520-19202.

Te koop: Voor de Super Nintendo; Addems Family & Wrestle Mania. Per stu ƒ 65,-, samen ƒ 110,-. Een Gameboy met 4 spellen. (o.a. Mario I, Turtles I, Ghost Busters II). ƒ 175,- (alles bij elkaar), losse spelletjes ƒ 30,-. Tel.: 05750-14354.

Te koop: CD-I "Compton's Interactive Encyclopedia". Prijs n.o.t.k. Den Bosch. Tel.: 073-134038. Corina van Kroonenburg.

Te koop voor NES Silent Service, Life Force, Top Gun II en Draganninja. 1 spel ƒ 30,-. Alle 4 voor ƒ 110,-. Tel.: 01848-4326 (Vragen naar Marc).

Te koop of te ruil: SNES spellen: Super Ghouls 'n Ghosts, Asterix en Super Mario Kart voor ƒ 99,- per stuk, of ruilen tegen NBA JAM, Mega-Lo-Mania of Utopia. Tel.: 01857-1200 (BAS) na 18.00 uur.

Te koop: SEGA 16-bit spellen: Spidermanƒ 69,- (ƒ 159,-), Sonic I ƒ 49,- (ƒ 129,-), Might and Magic: erg leuke RPG, ƒ 129,- (ƒ 229,-). Spelletjes kunnen ook geruild worden. Ronald, tel.: 03405-67481 Utrecht.

Te koop voor NES: Defender of the Crown, Rad Racer, Shadowgate, Spy vs Spy, The Battle of Olympus, Maniac Mansion. ƒ 50,- per stuk + boekje of samen ƒ 225,-. Ook ruilen tegen Zelda II (SNES). Briefjes aan Manuel Dudes, Slachthuisstraat 21 rd, 2033 HB HAARLEM.

Te koop: Gameboy + adapter + 10 spellen zoals: Batman, Gremlins II, NBA All Star Challenge II, A boy and his Blob, Tetris, Turtles II, Heinkey Alien, Metroid II, Super Mario Land, Soccer. Prijss ƒ 400,-. Abdel Azzour, Amsterdam. Tel.: 020-6798971.

Ter ruil: Super Mario All Stars, 2 maanden oud, met Ned. handleiding in doos voor de SNES tegen Plok (SNES), Tiny Toon Busts Loose (SNES), Asterix (SNES). Joris Kayzel, Amsterdam. Tel.: 020-6761641.

Te ruil: Gameboyspel Nintendo Work Cup, voor een ander leuk Gameboyspel, maar het liefst voor Zelda IV, Titus the Fox of Gargoyle's Quest. Randall van Baal. Tel.: 03210-13758. (na 18.00 uur).

Te koop: P.C. + 1 joystick + map enz. ± 65 diskettes met ondermeer de spelletjes: Ace of Ace, Double Dragon, Boulderdash, Int. Karate, Operation Wolf enz. en te ruil Champions of Europe voor de Master System II. Graag ruilen voor een ander leuk MS spel, liefst sport, actie of avontuurenspellen. Schrijf of bel naar: Christian Verlaan, Kleiwerf 12, 2405 HN Alphen a/d Rijn, tel.: 01720-91370 of Patricia Verlaan. Voor P.C. Christian. Voor MS spelletje Christian of Patricia.

Wie wil er met mij Zelda III, of Starwing ruilen tegen een ander SNES spel (geen sport of pure aktie spellen). Arthur Kortekaas. Noordwijk. Tel.: 01719-17660.

Wie wil met mij U.N. Squadron ruilen voor een tekenspel. Het liefst Bubsy maar hoef niet perse. Ook te koop voor ƒ 110,-. Tel.: 01719-19450 of schrijf naar Wouter Baas, Duinzicht 14, 2201 LH NOORDWIJK.

Te ruil: Sega Megadrive met 5 spellen. Sonic 1 en 2, Revenge of Shinobi, X-men en Streets of Rage II. Tegen een SNES met minimaal 2 spellen, met voorkeur Street Fighter II Turbo en Tazmania. Tel.: 071-896715. Vraag naar Theo.

Te koop: Sega Mastersystem II met Sonic, Italy Go, Alex Kidd en 2 Control Pads. Alles met boekjes + doos. Alles z.g.a.n. ƒ 175,-. Tel.: 08385-17749 (vraag naar Raymond).

Te koop: Street Fighter 2 (3,5 inch) voor PC ƒ 67,-, ruilen met andere leuke spel ook mogelijk. Origineel en als nieuw, kompleet met handleiding en doos en te koop: Sound Galaxy NX PRO: PC sound kaart 100% compatible met Adlib, Soundblaster Pro, Covax, Sound Source kompleet met software, boxen en doos, ƒ 350,-. Gevraagd: SNES Pro Action Replay (graag special FX versie) voor een redelijke prijs. Snes met twee joypads en 1 spel voor ƒ 270,-.Tel.: 015-158361 (Chen, na 19.00 uur).

Te koop: Dr. Franken ƒ 50,- voor de Gameboy of liever ruilen tegen Mystic Quest of Adams Family of Hook of Double Dragon III of Alien III. Ik heb ook nog een spel van de SNES Mortal Combat voor ƒ 160,- of te ruil tegen Rival Tuf of Brawl Brothers of Starwing. Ik moet wel de Pal versie hebben. Tel.: 030-205228, De Bilt (vragen naar Ben).

GAMEBOYSPEL te koop met Nederlandse beschrijving en doos SPIDERMAN ƒ 45,-. Tel.: 033-652135 tussen 17.00 en 19.00 uur. Vragen naar Joep.

Te koop: Super Nintendo incl. 2 controlers en 8 spellen o.a. Mortal Kombat, Starwing, SF II Turbo, Mario All Stars, Pilotwings. Op sommige spellen nog garantie ƒ 695,-. Tel.: 01189-1835, Zeeland (vragen naar Theo).

Te koop voor je Gameboy: twee spelletjes: Gargoyles Quest en Ducktales in originele doos met handleiding. ƒ 40,- p.s. Tel.: 01180-37795. Het liefst na 17.30 uur.

Te koop: Nintendo 8 bit + toebehoren en 19 spelletjes of ruilen tegen een super Nintendo met 5 spelletjes waaronder een voetbalspel(len). Tel.: 05945-12824 (vragen naar Gert of Henry Kramer, na 15.00 uur a.u.b.).

Te koop: Nintendo (8-bit) + 5

spellen en 2 joypads. Super Mario Bros II, Ninja Gaiden, Robocop II, Rescue Rangers, Final Mission. Prijs ƒ 285,-. Tel.: 02245-1765 (vraag naar Sijmen Grootes).

Te koop: 2 SEGA 8-bit spellen. The Ninja ƒ 40,-, Transbot ƒ 30,-. Samen voor ƒ 60,-. Tel.: 05954-13265.

SUPERAANBIEDING: Het spel Street Fighter II (SNES) zonder boekje met doos voor slechts ƒ 50,- = bel meteen!!! Ho Pin Tung. Tel.: 085-619450 (Het liefst Velp en omstreken).

Ik wil graag Starwing + ƒ 50,- ruilen tegen de Scope + 6 spellen. Tel.: 08895-41597. Vragen naar Matthieu.

Wie wil met mij Mortal Combat ruilen voor Streetfighter 2 (SNES) of voor Mortal Combat (SEGA 16-bit). Tel.: 05253-1786. Vraag naar Arie (na 17.30 uur).

Te koop: Solar Jetman voor ƒ 115,- inclusief doosje en handleiding. Mag ook geruild worden tegen Zelda I, Festers Quest of een ander spel. Tel.: 05120-32091, vraag naar Jelle.

Te koop: Nintendo met 220 in 1, robot, smb 1, Duckhunt. Alles in 1 koop ƒ 400,-. Tel.: 01721-9717.

Voor P.C. heb ik Street Fighter II en Budokan, beiden in originele doos + handleiding, 256 kleuren VGA en 3,5" disks. Ik wil deze graag ruilen (evt. met vergoeding) tegen; Police Quest 4, Epic Pinball, Inca, Flashback of een ander spel dat mij leuk lijkt. Tel.: 023-335633 (vraag naar Cap).

Te koop: 5 SNES spellen. Safer Soccer, Super Adventure Island, Super Mario IV, F-Zero en Turtles IV + handleiding en doosje bij elk spel. Prijs per stuk BF 1.250,- of ƒ 62,50. Alleen Turtles IV BF 1.500,- of ƒ 75,-. Tevens te koop: NES + 5 spellen: Mario 2 en 3, Power Blade, Turtles I, Boulderdash. Alles te samen slechts BF 6.000,- of ƒ 300,- (alles in goede staat). Of prijs per spel BF 900,- of ƒ 45,-. Interesse, bel dan naar 021361-13308 (België). Het liefst bellen tussen 16.30 - 19.30 uur. Vragen naar Gregory.

Ik bied een NES aan met 3 spellen: Nook, Mario Bros 1, Bayon Billy voor ƒ 175,-. Tel.: 01682-3604. Vraag naar Marijn.

Te koop: SEGA Master System II + 6 spellen. O.a. Alex Kidd in Miracle World (ingebouwd), Thunder Blade, Rescue Mission + Controlpad + Pistool + Powerstick. Bel naar Dennis. Tel.: 02279-2062. Bel snel, weg=weg.

Te koop gevraagd spellen voor de ATARI LYNX spelcomputer. Originele doosjes en boekjes hoeven er niet bij. Prijs tot ongeveer ƒ 35,-. Bel 08819-73101 (Gideon).

Ruilen: Game Boy + accu + 10 spellen, o.a. Mario 1, R-type, Asterix, Double Dragon III voor SNES met 1 of 2 spellen. Liefst Mortal Kombat of Streetfighter II Turbo, anders maakt het niet uit welk spel. Bel Leon Bolier 05779-1754. De meeste spellen hebben nog een handleiding.

Te koop: 1 Nintendo Game Boy met 7 spellen (o.a. Blades of Steel, Bart Simpson, Double Dragon 2). Je krijgt er ook een netadapter, Gamelight en Carry All Case bij. (De Game Boy zit al verpakt in de Carry All Case). Dit alles voor BF 10.000,- / ƒ 530,-. Bel me: Joris COrthout. Tel.: 015-414060 (Dit is in België).

Te koop: Voor de Game Boy: Tetris en Dr. Mario. Per stuk ƒ 25,- samen voor ƒ 45,-. Tel.: 01810-17558 (Brielle). Vraag naar Christiaan.

Te koop of te ruil: De Game Boy-spellen: Turtles 1, Double Dragon en Spiderman 2, ieder ƒ 35,- of ruilen tegen Zelda, Turtles 2 of 3, Tiny Toons, Double Dragon 2, Star Wars of Crash Dummies. Tel.: 02975-62995.

Wie wil er met mij een SNES met 2 joypads, 3 spellen (Super Mario, Castlevania 4, Cybernator een Nintendo Scope 6) ruilen tegen Sega Megadrive met minimaal 4 spellen en 2 joypads. Wie wil met mij Atari-Lynx spellen ruilen, ik heb: Gates of Zendo, Blue Lighting, Rijgar en Robosqash.Als ja?. Dan kom naar: Daniël Muller, Mazzinilaan 91, 4334 GL Middelburg.

Te koop: 2 SNES spelletjes: David Crane's Amazing Tennis (USA)en Super Adventure Island 1 (USA). Verder 3 Game Boy spelletjes: Super Kick Off, Paperboy en Universal Soldier met Jean Claude van Damme in de hoofdrol (in het spel). Bij alle spelletjes zitten een boekje, behalve bij het SNES spel: David Crane's Amazing Tennis. Prijzen: David Crane's Tennis (Amazing): ƒ 85,-. Super Adventure Island: ƒ 90,-. Super Kick Off: ƒ 15,-. Paperboy: ƒ 22,-. Universal Soldier: ƒ 50,-. Alle spelletjes bijelkaar: ƒ 240,-. Willem van Vliet, Amsterdam. Tel.: 020-6625154.

Te ruil (PC): Prince of Persia 2, Civilization, Often Red Baron voor andere leuke PS-spellen. Tel.: 03408-84643 (Joris).

Te koop: 16-bit SNES spellen, Super Ghousls'n Ghosts, Castlevania III, Tiny Toons, Starwing, Aladdin, Adams Family (pugsly), Lemmings, Super Mario World. Alle spellen ƒ 90,- per stuk. Tel.: 05991-1692.

Te koop: Nintendo 8-bit + Zapper + 2 joypads + magazins + 6 spellen: Double Dragon II, Zelda, Punch Out, Duck Hunt, Shadow Wariors, Mario Bros. Ook los verkrijgbaar. Bel 04923-65871 (Gemert). Vraag naar Mazi.

Te koop: Voor Mega Drive: Streets of Rage II (ƒ 50,-), Jordan vs Bird (ƒ 50,-), Buck Rogers (ƒ 75,-) of ruilen tegen Populous (I of II) of een ander leuk rollenspel. Tel.: 020-6946877.

Te ruil: Turbo Sub en Hand Drivin (Lynx) tegen Slime World en Lemmings (Lynx). Tel.: 076-810796. Bellen na half zes (vragen naar Lars).

Te koop: Sonic 1, Sonic 2, Mickey Mouse 2 en Super Tennis voor een redelijke prijs. Of ruilen tegen Wonderboy 1, 2 of 3. Voor inlichtingen bel 040-850029. Vraag naar Benny Teeuwen.

Te koop: Engelse R.o.b. + de spellen: Gyromite + Stack Up + Engelse Zapper + de spellen: Wild-Gunman, Hogan's Alley, Duck Hunt + Engelse NES met de spellen: Clu Clu Land, Mario 1, Tennis, Ice Climber, Soccer, Golf, Pinball, Wreking Crew. Ook voor de Game Boy te koop: Pipe Dream, Battle Bull. Alles apart te koop, of ruilen tegen SNES spellen. Prijs: n.o.t.k. Bellen na 17.00 uur. Tel.: 01687-3246. Robert-Jan Alblas, Willemstad.

Te koop of het liefst te ruil: Sim City (SNES) ƒ 85,- en Super Mario World (SNES) ƒ 75,-. Het liefst ruilen tegen Super Mario Kart of Action Replay, maar ander mooi spel mag ook. Graag omgeving Emmen i.v.m. vervoer. Erwin Kuipers. Tel.: 05918-1832 (na 16.00 uur).

Wie wil er met mij de Game Boy-spellen Gargoley's Quest, Worldcup (voetbal) en Kung Fu Master ruilen? Tel.: 023-246986. Vraag naar Erik.

Te koop: Nintendo (NES) met 7 spellen waaronder bijvoorbeeld; Flinstones, Duck Tales, Tom & Jerry, Turbo Racing, Dreamland, etc. De console + spellen zijn in goede staat. Nieuwwaarde ca. ƒ 1.000,-. Vraagprijs ƒ 495,-. Tel.: 01806-15382 (s.v.p. bellen na 18.00 uur).

Ik heb te koop: Gameboy + doos + 4 spellen. Blades of Steel, NBA Basketbal, Shadow Wariors, Solarstriker + 4 oplaadbatterijen voor ƒ 350,- of te ruil tegen SEGA Gamegear + 2 spellen of 1 tof spel bijv. Mortal Kombat. Tel.: 020-664756. Niet in weekend bellen en niet op donderdag en vrijdag. Vraag naar Roberto.

Te ruil: mijn Wonderboy 3 of Megagames 1 (Sega Megadrive) tegen jouw Mortal Kombat of Streetfighter 2 special Champion Edition (Mega Drive). Tel.: 02279-3572 (vragen naar Ramon). Bellen na 14.15 uur.

Te koop: Tom & Jerry voor Game Gear + vergrootglas, samen voor ƒ 55,- of ruilen voor ander Game Gear spel. Tel.: 08340-34894 (Monique).

Ruilen: Strider voor de Mega Drive tegen een ander Mega Drive-spel. Maakt neit uit welke. Erwin Bakker, Liessel. Tel.: 04934-1868.

Te koop: Snes spel 'Bart's Nightmare' voor ƒ 109,-. Het is een Amerikaans spel dus een convertor nodig. Die heb ik maar dan wordt de prijs ƒ 129,-. Roy Tuenter, tel.: 08340-41974 Doetinchem/ Gelderland.

Wie helpt me verder met het spel Billen Ted's ExcellentAdventure. Schrijf dan naar Tim Wenkenbach, Eendeveld 3, 2727 AX Zoetermeer. Tel.: 079-417057. Bellen kan ook.

Te koop Game Gear + adapter + Sonic + Donald Duck en + Battery pack + Vergrootglas. Alles in doos voor slechts ƒ 400,-. Bel 010-4774862. Vraag naar Denis.

Te koop voor Sega Mastersystem II. Sonic 1 en 2, Bubble Bobble, Lemmings, Arcade, Smash Hits, Aerial Assault, Imposible Mission, Asterix 1, Tazmania, Mickey Mouse 1, Golvellions. Per stuk rond ƒ 55,-. Vragen naar Emiel. Tel.: 02963-1564 (Ouderkerk a/d Amstel).

Te koop: SNES The Addams Family, Turtles 4, Super Star Wars: allen als nieuw met doosje en instruktieboekje. BF 2.000,- / ƒ 100,- per stuk. GAME GEAR: Donald Duck, Mickey Mouse, Ninja Faiden en Hally Wars: allen als nieuw met doosje en instruktieboekje. BF 1.000,- / ƒ 50 per stuk. Tel.: 089-461103. Pol Teyssen, Bree, België.

Te koop voor de SEGA Mega Drive: het spel Sonic 1 voor ƒ 50,- met boekje en doosje. Belangstelling: bel dan 05700 - 54161. Het liefst na 16.00 uur en vraag naar Mark. P.S.: Het spelletje Sonic wil ik met overleg ook wel ruilen tegen een ander spel.

Te ruil: TMHT 1 met boekje en doosje voor de NES tegen ander leuk spel. Niet tegen Super Mario Bros 1, Tetris, World Cup, Rad Gravity, Megas Man 3. Sebastiaan Schuiling. Emmen. Tel.: 05910-17997.

Te koop: Game Boy met licht, koffer, oortelefoon, linkkabel, 5 spellen (o.a. Marioland en Beetlejuice) ƒ 300,-. Rogier Top. Tel.: 02979-71977. Na 16.00 uur.

Te koop: Game Boy + koffer, oortelefoon, linkkabel en 8 mooie spellen ƒ 410,-. Spellen ook los te koop vanaf ƒ 45,-. Martijn Top. Tel.: 02979-71977. Na. 16.00 uur.

Ik wil een aantal Mega Drive spellen ruilen: Jungle Strike voor Mortal Kombat, Tiny Toons voor Aladdin, Mick and Mack voor Tazmania, Sonic 2 voor Addams Family, Ecco voor James Pond 2, en Quackshot voor Castle of Ilusion. Richard Bosch, tel.: 03495-72587.

Te koop of te ruil: Super R.C. Pro-Am Racer ƒ 20,-. Tel.: 05478-2805. Karel van Dijk.

Te koop/ruil voor de SNES: Super Wrestle Mania met boekje. Prijs ƒ 90,-. Ruilen tegen: Sim City, Alien 3, Home Alone 1.

Voor de Game Boy te koop: Double Dragon 1, Duck Tales, Batman, Robocop, Kid Icorus met doosjes en boekjes. Prijs ƒ 45,-. Tel.: 05782-1959. Heerde

Te koop: Duck Tales voor de NES ƒ 59,-. Bel 01672-2332 of te ruil voor Game Genie voor de NES.

Wie wil er met mij een Nintendo met 24 spellen los en 3 joysticks en zapper en cleaning kid en twee opbergdozen voor de spellen en ook nog drie Nintendo preservers omruilen voor cd-i speler van het merk Philips met joystick en muis en spel (spel en muis hoeft niet). Dennis Stift. Tel.: 015-138493 te Delft.

Ruilen: Terminator 2, The Arcade Game en Tiny Toon, Buster's Hidden Treasure (SEGA Mega Drive) tegen Road Rash 2, Sonic's Pinnbal of andere mooie spellen. Martijn van Oosterhout, St. Michielsgestel. Tel.: 04191-2668. Bellen tussen 17.00 en 20.00 uur.

Ik heb Aladdin voor de Sega 16-bit. Ik wil hem graag ruilen tegen: Roadrash 2, Micromachines of Jungle Strike. Tel.: 076-656540 (Breda). Vragen naar Tom.

THallo ik ben enkele van m'n spelletjes moegespeeld en zou ze graag ruilen en/of verkopen. Hier komen ze: Mickey Mouse, Another World, Turtels 4, Flashback, Coolspot (USA), Starfox (USA), Ninja Boy 5 (USA), Basketball, graag zou ik ze ruilen tegen: Adams Family II, Aliens III, Tiny Toons of Desert Strike. Kopen kan ook en wel tegen de zachte prijs van ƒ 100,- per stuk of voor ƒ 250,- per 3 stuks. Bel me, 043-641231 en vraag naar Michael.

POWER UNLIMITED

POWER UNLIMITED
is een uitgave van
VNU Electronic Leisure Publishing.

Postadres redaktie
POWER UNLIMITED
Postbus 9194, 1006 CC Amsterdam

Redaktie
Mat Heffels (hoofdredakteur a.i.)
Ed Wiggemans (eindredakteur)
Bjorn Bruinsma, Ben de Dood,
Adam Eeuwens, Kees de Koning,
David Lemereis, Michael Schaeffer

Vormgeving
Arend Bloemink, EP&PP (art-director),
Martijn Barnhoorn, Frank Boon,
Onno de Haan, Nella de Koster,
Ingrid Sijmons, Yvonne Teuben

Aan dit nummer werkten mee
Angel TBH-III, Robert de Boer, Ed Buiskool,
Thomas Glas, Stewart Heide, Hans Hendriks,
Toon van Hulst, René Janssen,
Jacqueline van der Kar, Erik Klaassen,
Annejes van Liempd, Rob Mekken,
Annemieke Schoon, Laura ten Seldam,
Chris Sprangers, Laurens Stolker,
Harry de Waard

Uitgever
Cor Baane

Marketing
Gerro Sanders
020-5102471

Advertentie-acquisitie en advertentie administratie
Bon Bec Media Nederland B.V.
Treve Hoiting
01830-33000; fax 01830-33533

Abonnementen
Voor abonnementsopgaven, -inlichtingen en adreswijzigingen kunt u zich wenden tot:
Medianet B.V.
Stationsplein 112-118, 2011 LN Haarlem
Postbus 299, 2000 AG Haarlem
Antwoordnummer 50300, 2000 VK Haarlem
Telefoon: 023-173524 (maandag t/m donderdag van 8.30 tot 18.00 uur en op vrijdag van 8.30 tot 16.00 uur)

Abonnementsvoorwaarden
Het abonnementsgeld dient bij vooruitbetaling te worden voldaan. Voor de betaling daarvan ontvangt u een acceptgirokaart. Betaling door middel van automatische incasso is ook mogelijk. Abonnementen gelden tot wederopzegging en worden zonder tegenbericht automatisch verlengd. Het opzeggen van uw abonnement dient bij voorkeur schriftelijk te geschieden 6 weken voor afloop van het abonnement bij Medianet.

Abonnementsprijs
f 49,50 per 11 nummers (=f4,50 per nummer).
België: 950 BF.
Prijswijzingen voorbehouden.

Woont u in België?
Wilt u zich in België abonneren op Power Unlimited, dan kunt u contact opnemen met Tijdschriften Uitgevers Maatschappij,
Jan Blockxstraat 7, 2018 Antwerpen,
telefoon 03/247.45.11.
Verantwoordelijk uitgever: Carel Huysmans.

Wet op persoonsregistratie
Wij maken u erop attent dat wij enkele door u verstrekte gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer hebben opgenomen in ons gegevensbestand. Dit is aangemeld bij de registratiekamer te Rijswijk onder nummer P 0001113. Wij willen dit bestand gebruiken om u in de toekomst informatie te geven over abonnementen, voordeelaanbiedingen etc.

Losse nummers
Losse nummers zijn verkrijgbaar bij de kiosk, boek- of tijdschriftenhandel, supermarkten en warenhuizen.

Reeds verschenen nummers
Reeds verschenen nummers kunnen tot maximaal 6 maanden na de verschijningsdatum worden nabesteld door f 6,50 per nummer (abo-prijs + f 2,-) over te maken op giro 670500 t.n.v. Medianet, Haarlem onder vermelding van het gewenste nummer.

Prepress
Rijnders en van Driest, Nieuwegein

Druk
Smeets Offset (NBI), 's-Hertogenbosch


Aangesloten bij Notu

HUISWERK AF?

Opa

Het afgelopen weekend stonden opa en oma op het programma. Het vertrek, zaterdagochtend, verliep niet zonder slag of stoot, want de regen stortte omlaag en zou dat zo te zien nog jaren blijven doen. De trein bij opa en oma op zolder, die altijd goed was geweest voor toch op zijn minst een hele middag zoet bezig zijn, was inmiddels verkocht, zodat voor de kinderen een weekend van verveling dreigde.

"Nee, de Gameboy gaat niet mee, anders zitten jullie straks het hele weekend als twee leipen in een hoek van de kamer aan dat ding te flipperen."

"Ja maar, anders hebben we niks te doen en dan zitten we ons het hele weekend rot te vervelen."

"Dan lees je maar een boek - een boek, weetjewel? zo'n halfopen kartonnen doos met allemaal velletjes papier erin met van die zwarte kriebeltjes erop...?"

Maar dergelijk sarcasme is niet besteed aan iemand die sneller detectives leest dan Mickey Spillane kan schrijven.

Evenzogoed ging de Gameboy niet mee.

De spanning in de auto was dan ook te snijden toen we tegen enen bij de grootouderlijk woning arriveerden. En de stemming werd er niet beter op toen het huis in duister en stilte gehuld bleek. We hebben toch wel de goede dag te pakken, hè?

En toch niet dat hele klere-eind voor niks gereden!

De kinderen waren inmiddels om het huis heen geslenterd, van waar even later een luid geschreeuw opklonk. Daar kwamen ze de hoek weer omgerend:

"Moet je kijken, moet je door het raam kijken: opa zit Mario te spelen!"

En verdomd: daar zat hij, 72 jaar oud en wijs, volledig van de wereld en verhuisd naar Marioland. En ik maar op het raam kloppen.

"Ja, joehoe, mogen we er misschien in?"

"Wacht maar, hij doet zo wel open," zegt de kleinste rustig, tot wie het is doorgedrongen dat haar weekend niet meer stuk kan.

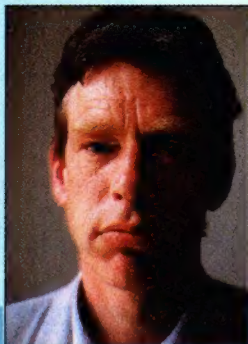
"Hij is bijna bij de baas, en dan is hij klaar."

Even later doet hij inderdaad open, een beetje verlegen glimlachend.

"Ja, nou ja, ik dacht, die trein is weg en dan hebben die kinderen niks meer te doen. Dus toen dacht ik, misschien is zo'n spelletjesdingetje wel wat voor ze. Kunnen ze een beetje spelen als ze hier zijn. En toen heb ik het vast een beetje uitgeprobeerd - Mario... en Turtles kan ik ook al."

Dat je toch zo oud bent als ik, en dan nog je ouders moet gaan opvoeden!

CHRIS SPRANGERS



Chris Sprangers mag zich graag beroemen op modern ouderschap, maar 'het huiswerk moet wel eerst af.' Na lang aandringen van zoonlief staat er nu een heuse spelcomputer in huize Sprangers...

Volgende maand nummer 4

Verschijnt 23 maart 1994

Superaanbieding: Te koop NES 8-bit plus 3 gave spellen o.g. Iron Sward 2 + Game Genie met Code boek + Zapper en eht Superspel Duck Hunt. Spotprijs f 375,- (prijs is bespreekbaar). Tel.: 08867-2256. Gijs Poelmans.

Te koop: Game Boy + 27 spellen + koffertje, opl. accu, oortelefoon, Gamelink kabel. Tel.: 08867-2855. Jeroen Lampe. Weggeefprijs f 499,-.

Ruilen: Mijn Zelda voor de SNES tegen jouw Super Soccer voor de SNES. Interesse bel 08886-2189 (na 18.00 uur).

Te koop: flitsend spel Sowie The Hedgehog en search-spel Wonderboy 5, reden van verkoop: allebei zo'n duizend keer uitgespeeld. STH voor f 25 of BF 500,- en WB5 voor f 110,- of BF 2.000,-. Alle doosjes en boekjes zijn aanwezig. Schrijf naar: Dominique Thomas, Boskant 2, B-3210 Lubbeek of bel naar (016)-735816 (Nederlanders moeten nog een extra nummer draaien!). Echt voor Mega Drive fanaten. Ook Sega Master System II met special stik te koop voor f 75,- of BF 1.500,-.

Ik heb de 68 in 1 spellencassette voor de Game Boy (met o.a.: Marioland, Adventure Island, Dr. Mario, World Cup, tennis, Double Dragon en vele andere topspellen) f 250,-, ook voor de Game Boy : vergrootglas f 40,- (met licht), Tetris f 15,-, Batman 1f 20,-, Adapter f 20,-. Alles bij elkaar voor f 310,-. Peter Slotboom, Karkiet 33, 7423 CJ Deventer. Tel.: 05700-52600.

Te koop: Z.g.a.n. AMIGA 500 incl. KTV, 1 mb, boxjes, ± 200 spellen, 2 joysticks, SPEEL KLAAR !!. Prijs f 499,-. Tel.: 03483-2824. Ruben v/d Heuvel.

Te koop / te ruil: SNES spellen The Adams Family en Super Probotector. Per stuk f 65,-. Tel.: 013-682037.

Ik wil ruilen voor een Mega Drive (evt. Game Gear, Mastersystem) of verkopen een Amer. Nintendo (8-bit) 3/4 jaar met 2 controllers, een zapper en 16 spellen o.a. SMB 1,4, TMHT 2, 3, Probotector 2, Double Dragon 3, Duck Hunt, Excitebike, G1 Joe, Jacki Chan, Batman enz. Renso Lohuis, tel.: 05488-1232.

Te koop/te ruil: Zelda II (SNES) f 60,-. Tel.: 071-612275.

Te koop voor de Game Gear: Fantasy Zone, BF 1.000 of f 55,- en Paperboy BF 1.000 of f 55,-. Tel.: (00)-050-361467. Bernard Kerckenaere, België.

Ik wil ruilen: Mijn Nintendo (8-bit) met 7 spellen: Mario 1 + 2, Rescue Rangers, Duck Hunt, Kabuki Fighter, Gremlins 2, Paperboy 2, + 2 joysticks en pistool tegen een Super Nintendo met minstens 2 spelletjes. Mijn Nintendo is ook te koop voor f 500,- met 7 spellen, 2 joysticks en pistool. Bellen na 16.00 uur naar Jan Bakker. Tel.: 05954-13138.

Te koop of te ruil: De Amerikaanse versie van The Blues Brothers met doosje, boekje en hoesje f 90,- of te ruil voor Starwing/ Starfox (met boekje). Tel.: 071-227388 vraag naar Johan. Liefst Leidenes, vanwege vervoer.

Te koop: Commodore 64 met: diskdrive, beeldscherm, 2 joysticks, transformator, printer en veel spelletjes. Prijs f 250,-. Tel.: 08389-14370.

Ik zoek Super Mario Paint, ruilen voor D-Force (USA) of Road Runner (USA) of Addams Family II (USA) of Space Megaforce (USA) of Parodius (JAP) of Final Fight (NL). Alles is SNES. Tel.: 085-45617. Ik woon in Arnhem en heb geen vervoer (Erik).

Wie wil er Mortal Kombat (game Boy) ruilen tegen 2 van mijn spellen? Keuze uit: Tetris, Mario Land, Fortress of Fear, Revenge of the Gator, Fotified Zone. Tel.: 04950-18253. René v/d Ven.

Te koop of te ruil voor IBM-PC: Indianapolis 500 the simulation en Lemming (in één koop f 100,-). Bel: 01696-76813 (vragen naar Otto).

Sonic Chaos voor de Game Gear te koop (met org. verpakking) voor f 90,-, of ruilen tegen Desert Strike of Sonic 2. Tel.: 070-3869054. Steven Leussink.

Te ruil: Street Fighter II tegen een ander spel voor de SNES, liefst Starwing 074-428377. P. Soedira.

Te koop: Nintendo 8-bit incl. 9 spellen o.a. F-15 Strike Eagle, Shadow Warriors + Advantage joystick f 350,-. Tel.: 02274-2038. Twisk vlakbij Medemblik. (vraag naar Frank).

Te koop: Nintendo 8-bit spelcomputer met adapter en 2 controllers. Zonder spel!! Spotprijs f 75,—. Bel na 18.00 uur: 010-4358373, Vlaardingen. Vraag naar Erik.

Te koop: Nintendo 8-bit spelcomputer incl 14 spellen (Nederlandse en Amerikaanse) en Zapper f 100,-. Jos Winterman. Tel.: 05476-2122.

Te koop: Mega Drive met 4 spellen o.a. Super Monaco GP2 en Lemmings f 550,-. Tel.: 04977-04407 (na 19.00 uur).

Gevraagd: wie heeft er voor mij een Micro Soft Flight Simulator? Ruilen tegen het spel Silent Service (duikbootsim. van Micro Prose). Ook wil ik Silent Service wel tegen een ander gaaf P.C.-spel ruilen. Interesse? Bel 04167-75683 (na 19.00 uur en vragen naar Casper).

Te koop: 2 spellen voor de Mega Drive: Taz Mania en Castle of Ilusions. Alle twee met Nederlandse handleiding. Bel voor de prijs en meer info naar Henk Dam, tel.: 05665-1575 (eventueel wil ik ook wel een van deze spellen ruilen voor een ander tof spel).

Ik zoek de spelletjes: Hero Quest-Space 1 of 4-Gold Rush-Police Quest 2, Prince of Persia 2, Another World voor de P.C. Help me please??? Tel.: 01170-53756 (vraag naar Bart).

Ik zoek voor de SNES Bubsy of Mortal Kombat. Tel.: 078-158024.

NEO GEO te koop, 1 controller + 3 spellen. f 1.500,-. Tel.: 04105-14347 (na 18.30 uur). Jurgen.

Te koop: NES 8-bit (aangepast voor Amer. spellen). + Zapper + 1 gewoon en 2 powerpads (met turbo en slowmotion) + 8 spellen waaronder SMB 1,2 en 3 en Ducktales. Alles in één koop: f 499,-. Bellen na 4 uur, vraag naar Jeffrey Janssen. Tel.: 030-612951 (Utrecht).

Te koop voor de Master System: Great Golf f 35,-, Rampage f 60,-, Cyber Shinobi f 35,-, Paperboy f 65,-, Back to the Futre II f 25,-, Sonic I f 80,-. Saemen f 225,- of te ruilen voor een Game Gear met 2 of meer spellen of te ruilen voor: Impossible Mission of R-type of Wonderboy 2 of Master Chess of voor de Mega Drive het spel Blockout of another World of een ander leuk spel. Alles is nog zo goed als nieuw (alles met boekje). Tel.: 071-221367. Bellen na 18.00 uur.

Te koop: Sonic the Hedgehog I voor de Mega Drive f 35,-. Per post verkrijgbaar! Tel.: 04950-18253.

Ik heb 't spel: Super Ghouls 'n Ghosts en zou die graag willen ruilen voor een ander leuk spel op de SNES. Tel.: 085-810579.

Te koop een ATARI 2600 spelcomputer in zeer goede staat. Met 20 spelletjes o.a. PAC-MAN en tennis, en luxe joystick. Alle documentatie nog aanwezig. Tevens te koop 2 gameboy spelletjes Quarth en Tetris. Alles tregen elk aannemlijk bod. Marcel, tel.: 033-758040.

Ik zou graag mijn Game Boy + adapter + 7 spellen o.a. Gremlins 2, Mystic Quest, willen ruilen voor een SN + aansluiting + 2 spellen waarvan één Turtles Tournament Fighters. De ander maakt niet uit (alles nog in doos + boekjes). Taric Doudou, Gaverenhoek 18, 4741 CS Hoeven.

Te koop voor de Game Boy: Alien 3 f 50,-, Robocop f 35,-, Nemesis f 30,-, Swam Thing f 25,-, Kid Icarus f 35,-, The Sword of Hope f 30,-. Alles met doosje + boekje. Te ruil: 2 spellen van mij tegen Mortal Kombat van jou. Jeroen Nieuwenhuis. Tel.: 033-616333.

Te koop of te ruil: Nintendo 8-bits spelcomputer met 7 spellen (Turtles 1, Mario Bross 1, Soccer, Duckhunt, Ghost 'n Goblins, Castlevania 2, Wissard and Worriors) met Zapper en 2 controlpads f 300,- of te ruil met Super Nintendo + 1 spel. Bel na 19.00 uur en vraag naar Harold. Tel.: 05960-19814. Delfzijl, het liefst in de buurt.

Te koop: CD-I computer (philips) + 11 spellen + extra touch-pad + 6 CD-I magazines + afstandbediening. CD-I is o.a. voor de beste spellen, films, music video, photo cd, audio cd of misschien CD-I in ruil tegen Mega CD + Megadrive + ook ongeveer 7 spellen. Heeft u interesse, bel 08813-2949. (Leon de Hoogh).

Te koop: Nintendo spellen o.a.: Low G man, Kickle Cubicle, Rollergames, Star Wars, Metal Gear, Alpha Mission, Castlevania II (Simons's Quest), Terminator II (Jugment Day), Spider Man (Return of the Sinister Six). f 30,-, ook een Game Gnie te koop f 35,-. Bellen na 15.30 uur, tel.: 04936-94094 (vragen naar Danny).

Te koop voor Supernes: Streetfigghter II Turbo f 179,-, Streetfighter II f 100,-, Final Fight f 109,-, Mario All Stars f 109,-. Tel.: 076-425469.

Te koop: SNES + controllers + F-Zero + Castlevania 4 + Super R-type + convertor, alles in perfecte staat f 500,-. Ook te koop: Amiga 500 + 1 MB + Muis + Joysticks + stereo kleurenmonitor + stofkap + printer + diskettes, ook in perfecte staat f 1.200,-. Bel snel: 02248-1905, vraag naar Juar.

Ik heb Starwing en ik wil hem graag ruilen tegen Super Tennis. Starwing zit in originele verpakking + Handleiding. Super Tennis moet ook graag met handleiding + originele verpakking. Tel.: 01714-13834.